FIGHTERS LEGEND



格闘アクションRPG

拳禅無双
けんぜんむそう

スーパーシナリオサポート Vol.1

ファイターズレジェンド

丹藤武敏／F.E.A.R.

格闘アクションRPG

拳禅無双（けんぜんむそう） ファイターズレジェンド

スーパーシナリオサポート

CONTENTS

プレイヤーは読まないよう注意をすること

次のページから、シナリオの内容について書かれているので、プレイヤーは読まないこと。
データ（P44以降）は、GM以外でも読んでかまわない。

STAFF LIST

ゲームデザイン
丹藤武敏
FarEast Amusement Research Co.,Ltd.

編集
久保田悠羅

ライティング
丹藤武敏
大畑　顕

表紙イラスト
石田ヒロユキ

イラスト
石田ヒロユキ
吉田トオル

グラフィックデザイン&レイアウト
田中信二
濱田晃輔

スペシャルサンクス
TRPGフェスティバル
オンラインゼロ参加者の皆様
GFコン参加者の皆様

テストプレイヤー
濱田晃輔
関　幸雄
三枝チャージ
波多野志郎
藤井　忍
藤田史人
皆見ちさと
他
順不同、敬称略

シナリオについて

■GM以外は読まないこと

本書のシナリオ部分には、ストーリーのネタバレが含まれている。プレイヤーがこれらの情報を不用意に知ることで、セッションを楽しめない場合があるので注意すること。特にあなたがGMを行なう予定がない場合は、シナリオを読むべきではないだろう。

あなたがGMならば、あらかじめシナリオの全体に目を通すこと。シナリオの読み方については、『拳禅無双』P134を参照すること。また、本書では『拳禅無双』のルールや用語を特に説明なく使用している。不明な用語については『拳禅無双』を参照すること。

■情報の取り扱い

トレーラーシートに掲載されている情報（トレーラー、シナリオハンドアウト、レギュレーションなど）は、ゲームプレイをするための個人的かつ非営利目的の利用であれば、具体的な手段を問わず複製・共有・再配布を許可されている。

セッションの内容を他の人に語る場合は、シナリオのストーリーに関する情報を慎重に扱うこと。

特に、インターネットやソーシャルネットワーク・サービスなどのように公開された場所では、ネタバレによってこれからシナリオを遊ぶ人の楽しみを奪わないよう気をつけていただきたい。

■略号について

本書内では、既刊のルールブック、サプリメントについては、以下の略号で示している。

『KZM』：『格闘アクションRPG 拳禅無双』

本書の使い方

■収録シナリオ

本書は『KZM』のシナリオ集となっている。本書には、プレイヤー人数1人用のシナリオ、通常の2本のシナリオ、前後編で遊ぶことができる短めのシナリオ2本、追加流派クラスとサンプルキャラクターが収録されている。

●シナリオ1

プレイヤー1人用のシナリオである。PCは修行のために“闘士の塔”と呼ばれる不思議な塔で待ち受ける敵と戦い、障害を乗り越え、全5階層からなるその頂上を目指す。

チャートによって対戦相手や状況が変わる仕掛けがあるので、遊ぶたびに展開も変化していく。

●シナリオ2

プロレス団体UMAの代表を務めるアキレウス伊波(*)が襲撃され、新設したチャンピオンベルトを強奪される。この事件に端を発し、過去の因縁と復讐、そして犯罪秘密結社ザ・ゲートの関与が浮かび上がるというストーリー。

PCは、ベルトを奪回するため、友の復讐を止めるため、そして犯罪組織が行なう地下興行を止めるために関わっていく。

●シナリオ3

格闘大会が行われる小国で発生したクーデター騒動に、格闘家たちが巻き込まれていくシナリオである。過去発表されたリプレイ(*)のifシナリオだが、GMもプレイヤーも該当リプレイを未読でも楽しめるシナリオとなっている。

●シナリオ4

豪拳争覇と呼ばれる学生格闘団体競技に群雄館学院のPCたちが参加し、優勝を目指す短いシナリオである。『KZM』収録の付属シナリオ3「潰せ！　裏執行部三人衆の罠」の続編として遊ぶこともできる。

このシナリオを単独で遊ぶことも、前後編の前編としてプレイすることも可能となっている。

●シナリオ5

シナリオ4の続編。豪拳争覇に優勝したPCたちだが、群雄館学院の岬優奈が不良集団に誘拐されてしまう。犯人は、彼女の身柄と引き換えに、豪拳争覇の優勝旗である“豪拳旗”を要求した。

PCたちは、岬優奈を救うために荒神が棲むという幸陣山へと向かい、待ち受ける格闘家や障害を乗り越えて山頂を目指す。

■追加データ

追加流派クラスとして、無鎧流(*)という幻の古武術と、その継承者であるサンプルキャラクター、最後の継承者を掲載している。

(*) アキレウス伊波
『KZM』P114。

(*) 過去発表されたリプレイ
『ゲーマーズ・フィールド別冊40 TRPG EVOLUTION ～進化するTRPG～』に収録された「熱闘!! ファイティングキングダム」である。

(*) 無鎧流
『KZM』P113に十輪無鎧流の解説がある。無鎧流は門外不出、一子相伝とされるが、分派や傍流も存在する。継承者の十輪魁斗（『KZM』P116）が武名を響かせているのは無鎧流の宗家との決着を求めてのことだ。

サポート
F．E．A．R．オンライン：http://www.fear.co.jp/
『拳禅無双』公式ページ：http://www.fear.co.jp/kzm/index.htm
F．E．A．R．公式 Twitter アカウント：@FEAR_TRPG



プリプレイ

シナリオについて
このシナリオはプレイヤー1人用のシナリオである。各階層ごとにいる敵と戦闘を行なうか障害を乗り越えるための判定を行なって進行する分かりやすいもので、GMやプレイヤーが初めて『KZM』を遊ぶ初心者でも気軽に楽しめるようになっている。また出現する敵や障害はチャートによってランダムに決定するため、プレイするたびに展開が変わるので何度も挑戦できる。

■シナリオデータ

プレイヤー人数：1人
キャラクターレベル：3
プレイ時間：3～4時間

■ストーリー

世界のどこかにあると言われている伝説の"闘士の塔"――。徒手空拳にてこの塔に挑み、各階層で待ち受ける試練を乗り越え、最上階へ上ることができた者には、最強に至る道が開かれるという。

PC①は、修行のために全5階層からなるこの塔に挑む格闘家である。各階層で待ち受けるライバル、障害など、数々の試練を乗り越えて最上階まで至ると、謎の存在"闘神"(*)が待ち受けている。この"闘神"との闘いに勝利することができれば、シナリオは終了となる。

(*)"闘神"
"闘神"の正体は、PCを出迎えた塔の老人である。最上階で待ち受け、その気迫と一種の催眠術によって対峙する者に恐るべき姿の幻影を見せている。倒せば、その姿は元の老人の姿に戻る。

■キャラクター作成

このシナリオはプレイヤー1人用のシナリオである。さまざまな試練、障害、対戦相手が登場するが、その内容はランダムで決定する。

作成したPCのデータとチャートを振った結果によっては、相性の有利不利はある。プレイヤーにはそのことを伝え、キャラクター作成と塔の攻略に挑んでもらうこと。

●PC①について

シナリオに参加するPC①は、師匠の命によって試練を受けるという立場である。なお、塔に挑む理由はPCの設定に合わせて変更してもよい。その場合は、設定に合わせて導入を変更すること。

■PC間コネクション

このシナリオでは、PC1人用である。シナリオ間コネクションの指定はない。

オープニングフェイズ

●シーン1：闘いの塔へ

シーンプレイヤー：PC①

登場判定：なし

◆解説

PC①のオープニング。プレイヤーに気合カードを配ること(*)。PC①は、今まさに"闘士の塔"の前にやってきたところだ。

塔の前には、ひとりの老人が待っている。この老人は"塔の老人"と呼ばれる門番であり、PC①は、類まれなる達人（との噂）だと師匠より聞かされている。塔の老人は、PC①が塔に挑むことを知っており、"闘士の塔"についての説明を行なう。

▼描写

ここは、世界のどこか。

木々が鬱蒼（うっそう）と生い茂り、その先に古めかしい塔がそびえている。キミは、この塔の頂上に至るためにやってきた。塔には、さまざまな試練、強敵が待ち受けているという。

塔の前には、ひとりの老人が待っていた。

▼セリフ：塔の老人

「ほう、おぬしがこの塔に挑む者か。よい面構えをしておるな」

（塔について）「この塔は、"闘士の塔"と呼ばれておる。いつの頃からあったのか、何者が建てたのか、誰も知らぬ」

「しかし、最強の頂きを目指さんとする者は徒手空拳にてこの塔に挑み、おのれの強さを磨いたという」

「これまでおぬしの他にも何人もの格闘家が挑んできたが、挫折した者は数しれず」

「今日もまたひとり、おぬしより先に等へ向かった者がおる。そやつとおぬし、頂上に向かえるのはどちらかになるだろう」

「全5階層、いかなる試練が待ち受けておるのか、おぬし自身の目で確かめる他はない」

「それでも、塔の頂上を目指すか?」

（YES）「よかろう、ならば、門をくぐるがいい」

◆結末

塔の老人がPC①に闘士の塔にまつわる謂れや伝説を語ったのち、PC①に【プライド：闘士の塔の頂上を目指す】を渡す。GMは、『KZM』P91のプライドの項をプレイヤーに向けて説明すること。

PC①が"闘士の塔"へと進むと、巨大な門が開かれている。これをくぐったら、シーンを終了してミドルフェイズへと移行する。

住宅について

今回のシナリオでは、住宅の効果は使えない。プレイヤーには伝えること。

(*) 気合カードを配ること

この時点で、気合カードは、プリプレイで1枚、シーンプレイヤー担ったときに1枚獲得できる。他にもプライドに関わるロールプレイと戦闘に参加した際にも得られる。このタイミングで、気合カードの溜め方や使い方をプレイヤーに教えるとよいだろう。

シーン1：塔に向かわなかった場合

その場でシナリオは終了となる。プレイヤーが質問してきたらそう答えるとよい。

トレーラーシート

トレーラー

その塔には伝説があった
徒手空拳にて挑み
心技体のすべてを駆使して
頂上へと至れば
最強への道が開かれる、と

人は、その塔を闘士の塔と呼ぶ

全５階層、待ち受ける試練とライバル
すべてを乗り越え、極限を目指せ!!

拳禅無双
「闘士の塔」
ヒトよ、熱き魂を拳に込めろ！

PC①用ハンドアウト

クイックスタート：最後の継承者（P44）

コネクション：頂上にまつもの　　**関係：目的**

闘士の塔――。それは格闘家の間にまことしやかに囁かれる伝説だ。徒手空拳にて挑み、待ち受ける試練を乗り越えて頂上に至れば、最強への道が開けるという。この伝説が真実とは限らぬが、キミは師匠に言われ、修行のためにこの塔の前にやって来た。頼れるものは、おのれの技と力のみ。いざ、前に進め。

レギュレーションなど

PCには以下の設定がつく。セッション開始前に、よくプレイヤーと相談すること。

PC①：闘士の塔に挑む格闘家

奈落落ち／不可

ミドルフェイズ

●シーン2：第1階層

シーンプレイヤー：PC①

登場判定：なし

◆解説

バトルシーンとなる。PC①が“闘士の塔”の第1階層に入ったところ。そこでPC①に向かって謎の声が響く、第1の試練として周囲から行く手を阻むエネミーが出現する(*)。出現するエネミーは「第1階層：エネミーチャート」で決定する。GMは1Dを振ってチャートを参照し、出たダイス目に対応したエネミーを出現させること。出現したエネミーは、PC①から遠距離の同じエンゲージに配置され、戦闘を開始する。戦闘を開始を告げるとともに、PC①には気合カードが配られる。PC①に気合カードを配る。

(*) エネミーが出現する
ここで出現するエネミーは、動く像や動植物の群れなどの姿とし、エネミーの姿や描写は変更すること。

シーン1：戦闘配置図



●第1階層：エネミーチャート

1D6	エネミー
1	ステゴロチンピラ（『KZM』P130）2体
2	獲物チンピラ（『KZM』P130）2体
3	門下生・打撃（『KZM』P130）2体
4	門下生・組技（『KZM』P130）2体
5	ケンカ屋（『KZM』P131）1体
6	猛獣（『KZM』P131）1体

敵をすべて倒したら、戦闘はPCの勝利となり、終了となる。

▼描写

そして“闘士の塔”の門をくぐった。
いよいよ、試練が始まる。
「強さを求めし者よ――」
どこからともなく声が響いてきた。
「この塔の頂上を目指すならば、その五体をもって資格を示すべし」
その言葉と共に周囲に気配が現われた。

▼セリフ：謎の声

「その程度を退けられねば、到底頂上に至ることはできぬ」
「己の拳で道を切り開く……。それができずして最強には進めようか」
（エネミー倒した）「進むがいい。頂上で待っておるぞ」

▼セリフ：エネミー

「ガアアアアアアアアアアアアアッ!!」

◆結末

エネミーとの戦闘に勝利すれば階段を登り、次の階層に進むことができる。第2階層に進んだら、シーンを終了する。

●第2階層：障害チャート

1D6	障害の描写
1	灼熱地獄。炎が下から噴き上がり、1本の細い橋がかかっている。この橋を渡らなければ、上の階層にはいけない。PCが橋を渡る場合、難易度9の【反射】判定を行なう。判定に失敗するとバランスを崩し、HPを4D失う。
2	矢嵐地獄。狭い通路から次々と矢が打ち出される。どこから攻撃されるか察知してかわさなければならない。PCが通路を進む場合、難易度10の【知覚】判定を行なう。判定に失敗すると矢を受けてしまい、HPを2D失う。
3	泥沼地獄。階層いっぱいに泥の沼が広がっている。この沼に引きずり込まれないよう、向こう岸に渡らねばならない。PCが沼を渡る場合、難易度12の【体力】判定を行なう。判定に失敗すると、沼で溺れてしまい、HPを2D失う。
4	幻惑地獄。周囲が暗闇となり、恐怖を催すような幻が浮かび上がってくる。心を強く持たなくては。PCが部屋を進む場合、難易度10の【意志】判定を行なう。失敗すると恐ろしさのあまり精神的に消耗し、HPを2D失う。
5	迷宮地獄。広大な迷路が広がっている。PCが迷わずに進むには、難易度10の【理知】判定を行なう。判定に失敗すると、迷路で迷ってしまい、疲労によってHPを2D失う。
6	女神の微笑。女神かと思うような美しい女性が微笑みかけている。「あなたが求めるならば、癒やしを与えましょう」と語る。PCは難易度10の【幸運】判定を行なう。成功するとHPが3D回復する。判定に失敗したら、女神は機嫌を損ねて去ってしまい、回復はしない。

●シーン3：第2階層

シーンプレイヤー：PC①

登場判定：なし

◆解説

PC①が第2階層にやって来たところから始まるシーンとなる。階段を登ってやってくると、フロア全体が障害になっている。障害の内容は、「第2階層：障害チャート」を振って決定する。GMは、1Dを振ってそのダイス目に対応するチャートに記述されている描写を続けて読み上げる。そののち指定された判定をPC①に行なってもらう。

判定に成功したら、PC①は障害を乗り越え、次の第3階層に続く階段に辿り着ける。失敗した場合でも階段にはたどり着き、次の階層に進むことはできるが、チャートに指定されたペナルティを受けてしまう。

▼描写

"闘士の塔"、第2階層——。

敵を退け、やってきたPC①の目の前に広がっているのは……。

▼セリフ：謎の声

「臆することなく進むがよい」

「これも試練なり。心身を鍛えておれば、どうということもなかろう」

◆結末

障害の判定行ない、辿り着いた階段を登ると次の階層に進むことができる。PC①が第3階層に向かったら、シーンを終了する。

●シーン4：第3階層

シーンプレイヤー：PC①

登場判定：なし

◆解説

PC①は第3階層にやってくる。このシーンは、ゲストとの戦闘を行なうバトルシーンとなる。第3階層にやってくると、PC①と同じくの頂上を目指す格闘家が待ち受けている(*)。

対戦相手は「第3階層：対戦相手チャート」を振って決定する。GMは1Dを振り、「第3階層：対戦相手チャート」を参照し、ロベルト・ディオン、慧選(けいせん)、ジーナ・クリスのうちから、ダイス目に対応しているゲストをひとり登場させる。

対戦相手を決定を決定したら、戦闘となる前に、「第3階層：対戦状況チャート」を振ってゲストと行なう戦闘の状況を決定する。GMは1Dを振り、「第3階層：対戦状況チャート」の結果を反映して戦闘を行なう(*)。相手を先に戦闘不能にすると勝利となる。PCが戦闘に敗北した場合、シナリオは終了となる。

▼描写

第3階層——。

そこでひとりの格闘家と出会うこととなった。その人物もまたこの"闘士の塔"の頂上を目指してやって来たらしい。

「この先に進める者は、ただひとり。どちらが進むか、闘って決めるがよかろう」

また、謎の声が響いた。かくなるうえは、

●第3階層：対戦相手チャート

1D6	格闘家
1〜2	ロベルト・ディオン
3〜4	慧選
5〜6	ジーナ・クリス

●第3階層：対戦状況チャート

1D6	状況
1	無制限マッチ。特に制限はない。
2	回復マッチ。勝者には、清らかな水が満たされた杯が渡される。戦闘に勝利したキャラクターはこの水を飲むことで、HPが4D回復する。
3	3ラウンドマッチ。制限時間が設けられる。3ラウンドで戦闘が終了する。3ラウンド目のクリンナッププロセスの時点で、両者とも戦闘不能になっていない場合は両者とも敗北となり、シナリオ終了。
4	剣山マッチ。戦いの舞台には、鋭い刃が突き出ている。「BS：転倒」を受けたキャラクターは、即座にHPを1D失う。
5	幻霧マッチ。精神を消耗させる霧が漂っている。登場しているすべてのキャラクターはクリンナッププロセスにMPを1D失う。
6	声援マッチ。この戦いを誰かが見守っている。登場しているすべてのキャラクターはセットアッププロセスで難易度8の【幸運】判定を行ない、成功したキャラクターは、HPが1D回復する。

(*) 頂上を目指す格闘家が待ち受けている

決着がつくまで、階段は閉ざされ、先に進むことはできない。また、どのゲストも話し合って協力することもない。

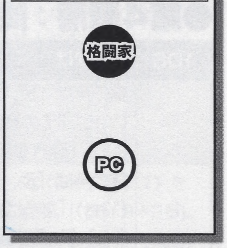
シーン3：気合溜め

PCが奥義を使用するには、代償となる気合溜めを行ない、必要な数だけ気合カードを表にしなくてはならない。セットアッププロセスに気合溜めを行ない、1枚だけ表にできる。ゲストの戦闘では奥義を使う局面もある。GMは、戦闘開始と共にプレイヤーに気合カードの溜め方を教えるとよい。

(*) 戦闘を行なう

戦闘を開始する前に、サポーターで回復する機会を与えよう。『KZM』P79にあるように、サポーターはシーンに登場していなくとも使用可能だ。友人やドクターのアドバイスを思い出す、ファンの声援やペットの癒やしなどに思いを馳せるなどの理由で回復できる。

シーン4：戦闘配置図



争ってどちらが先に進むか決めるしかない。

▼セリフ：ロベルト・ディオン

「君も最強の道を目指してこの塔に登ったのか？　ああ、私はロベルト・ディオン」

「この先に進めるのは、ひとりのようだ。君も格闘家なら戦って決めようじゃないか」

▼セリフ：慧選

「拙僧は慧選と申します。修行の場を求めてこの塔を登っております」

「先に進めるのはただひとり。ならば、戦って決めるほかありますまい――」

▼セリフ：ジーナ・クリス

「おや、あなたが対戦相手ってわけ？　この先に行けるのは、ひとりらしいわね」

「あたしはジーナ、ジーナ・クリス。じゃあ、勝負といきましょうか！」

◆結末

ＰＣ①が格闘家に勝利すると、次の階層に進むことができる。PCが先に進んだら、シーンを終了する。

●シーン5：第4階層

シーンプレイヤー：PC①

登場判定：なし

◆解説

ＰＣ①が第４階層に到着するシーン。ここではＨＰの回復と問いかけが行われる。中央には清らかな泉があり(*)、触れると不思議な力によってＨＰが5Ｄ回復する。

また、どこからともなく不思議な声が響き、ＰＣ①に問いかけが行われる(*)。GMは1D6を振り、そのダイス目に合わせて「第４階層：問いかけチャート」を参照する。チャートに記述された内容を決定する。指定された判定を行ない、その成否によってクライマックスで行われる戦闘で、ボーナスやペルティがある。結果を記録しておくこと。

▼描写

第4階層――。

この階層の中央には、滾々（こんこん）と美しい水が湧き出ている泉がある。触れれば癒やされるほどの美しさだ。そして、どこからともなく声が響いた――。

▼セリフ：謎の声

「汝、この塔の頂上を目指す者なりしか?」

「(問いかけチャートの内容のセリフ)」

「さあ、その階段を登るがよい。頂上で待っておるぞ――」

◆結末

問いかけの処理を終えたら、ＰＣ①に【プライド：第5階層の敵に勝利する】を渡す。

目の前には頂上である第5階層に続く階段がある。ＰＣ①が階段を登って第5階層に進むなら、シーンを終了し、クライマックスへ移行すること。

(*) 中央には泉があり
触れると回復するのはプレイヤーに伝えてよい。

(*) 不思議な声が響き、問いかけをする
PC①がどのように問いかけに答えようとも進行には影響はない。もちろん、プライドに沿ったロールプレイを行なったなら、気合カードを渡してあげよう。

●第4階層：問いかけチャート

1D6	問いかけ
1	謎の声は「汝、いかなる敵も恐れぬか？」とPC①に問う。 (Yes)「その意気やよし。頂上にて拳を交えようぞ」"闘神"の〈殴〉ダメージがすべて－1される。 (No)「恐れを知りながら進むか。弱さを知る勇気、侮りがたし」"闘神"の〈殴〉のガード値が－1される。
2	謎の声は「汝、万全の身での戦いを望むか？」とPC①に問う。 (Yes)「ならばその身を癒やしてやろう」PCのHPが1D回復する。 (No)「ならば我が身を削り憂いなくやりあおうとしよう」"闘神"のHPが1D失われる。
3	謎の声は「汝、これまで敗北を味わったことはあるか？」とPC①に問う。 (Yes)「無敗を誇るか、恐るべきやつ」"闘神"の【命中値】が－1される。 (No)「敗れてなお立ち上がるか、油断ならぬ」"闘神"の【組技値】が－1される。
4	謎の声は「汝、技の真髄を極めるか？」とPC①に問う。 (Yes)「その意気やよし、競い合おうぞ」"闘神"の〈極〉ダメージがすべて－1される。 (No)「未熟を知るか、侮りがたし」"闘神"の〈極〉のガード値が－1される。
5	謎の声は「汝、その身を砕く力を求めしか？」とPC①に問う。 (Yes)「恐れを知らぬか。侮りがたし」"闘神"の〈投〉ダメージがすべて－1される。 (No)「力によらず敵を倒すか」"闘神"の〈投〉のガード値が－1される。
6	謎の声は「汝、我の機先を制することができるか？」とPC①に問う。 (Yes)「面白い、負けはせぬぞ」"闘神"の【行動値】が＋1され、HPが－5される。 (No)「驕らず挑むか。侮れぬ」"闘神"の【行動値】が－1され、HPが＋5される。

エネミーデータ

エネミーデータ



レベル：3

体：15／+5	**反：**12／+4	**知：**12／+4
理：14／+4	**意：**9／+3	**幸：**12／+4
命：5	**防：**5	**組：**6
受：5		
行：9	**HP：**45	**MP：**32

ガ：殴2(5)／投3(6)／極3(6)／斬0(3)／弾0(3)

特技：

《崩し》：ムーブアクション。【組手値】判定の達成値+2。この効果はメインプロセス終了まで持続する。

《背負投》：メジャーアクション。近の単体に組技。ダメージ［〈投〉10+2D］。命中判定の勝利時、さらに［BS：転倒］を与える。

《腕拉十字固》：マイナーアクション。《寝技》の命中判定に勝利時、［BS：束縛］を与える。この効果はメインプロセス終了まで持続する。「代償：5MP」。

《寝技》：メジャーアクション。［BS：転倒］の対象に使用可能。近の単体に組技。ダメージ［〈極〉17+2D］。

解説：世界各地を巡り、道を極めようとする格闘家。柔道をベースに戦う。おのれを研鑽する相手を求めて闘士の塔を登った。

■戦闘プラン

▼メインプロセス

・ロベルト・ディオン

PCが同じエンゲージにいない場合、ムーブアクションで近づく。エンゲージしている場合は、ムーブアクションで《崩し》を使用し、【組手値】判定の達成値+2。メジャーアクションは、PCが［BS：転倒］を受けていない場合、《背負投》を使用して、近の単体に組技。［〈投〉10+2D］。命中判定に勝利時、さらに［BS：転倒］を与える。「代償：5MP」。

PCが「BS：転倒」を受けている場合、マイナーアクションで《腕拉十字固》、メジャーアクションは《寝技》で近の単体に組技。［〈極〉17+2D］。命中判定に勝利時、さらに「BS：マヒ」を与える。「代償：5MP」。

エネミーデータ



レベル：3

体：12／+3	**反：**15／+5	**知：**12／+4
理：14／+4	**意：**11／+3	**幸：**12／+4
命：6	**防：**6	**組：**5
受：6		
行：12	**HP：**42	**MP：**30

ガ：殴2(5)／投3(6)／極3(6)／斬0(3)／弾0(3)

特技：

《跳躍力》：ムーブアクション。移動を行なう。また、攻撃の命中判定の達成値に+3する。移動を行なわなかった場合、この修正は適用しない。

《旋風脚》：マイナーアクション。《無影脚》によるダメージを+1Dする。この効果はメインプロセス終了まで持続する。

《無影脚》：メジャーアクション。近の単体に打撃。ダメージ［〈殴〉12+2D］。「代償：浮動」。

《天馬坑空》：カウンター。打撃、白兵への防御判定に勝利した際に使用可能。攻撃側にダメージ［〈殴〉5+2D］。

解説：中国拳法を学ぶ修行僧。塔を攻略し、自身が学んできた技の素晴らしさを広めようと闘士の塔の頂上を目指している。

■戦闘プラン

▼メインプロセス

・慧選

PCとエンゲージしていない場合、ムーブアクションで《跳躍力》を使用し、移動を行なう。マイナーアクションで《旋風脚》を使用し、メジャーアクションで《無影脚》を使用し、近の単体に打撃。命中判定の達成値+3。［〈殴〉12+3D］。「代償：浮動」。

PC①にエンゲージしている場合、マイナーアクションで《旋風脚》を使用し、メジャーアクションで《無影脚》を使用し、近の単体に打撃。［〈殴〉12+3D］。［代償：浮動］。

▼カウンター

・慧選

打撃、白兵への防御判定に勝利した際に《天馬坑空》を使用。攻撃側にダメージ。［〈殴〉5+2D］。「代償：10MP」。

エネミーデータ



レベル：3

体：12／+3	**反：**15／+5	**知：**12／+4
理：14／+4	**意：**11／+3	**幸：**12／+4
命：6	**防：**6	**組：**5
受：6		
行：9	**HP：**38	**MP：**30

ガ：殴2(5)／投3(6)／極3(6)／斬0(3)／弾0(3)

特技：

《パウンド》：メジャーアクション。近の単体に打撃。ダメージ［〈殴〉6+2D］。対象が［BS：転倒］を受けている場合。ダメージに+1D。

《レッグダイブ》：メジャークション。近の単体に組技。【組手値】+2。ダメージ［〈投〉9+2D］。命中判定に勝利すると、［BS：転倒］を与える。［代償：転倒］。

《マウント》：ムーブアクション。［BS：転倒］による「メジャーアクションが行なえない」を無視して、打撃を行える。

《すかし技》：カウンター。打撃への防御判定に勝利した時に使用可能。攻撃側に［BS：転倒］を与える。「代償：10MP」。

解説：総合格闘技で名を馳せる女性格闘家。自分の名声を高め、さらなる飛躍のために強者の証を得ようと闘士の塔に挑む。

■戦闘プラン

▼メインプロセス

・ジーナ・クリス

メジャーアクションで《レッグダイブ》を使用し、近の単体に組技。［〈投〉9+2D］。命中判定に勝利時、［BS：転倒］を与える。「代償：転倒」。PCが［BS：転倒］を受けている場合、メジャーアクションは《パウンド》を使用し、打撃。［〈殴〉6+3D］。自身が［BS：転倒］を受けている場合、《マウント》を使用する。

▼カウンター

・ジーナ・クリス

打撃への防御判定に勝利時、《すかし技》を使用。攻撃側に［BS：転倒］を与える。「代償：10MP」。

エネミーデータ

“闘神”（憤怒）

レベル：6
体：15／+5　**反：**12／+4　**知：**9／+3
理：14／+4　**意：**9／+3　**幸：**12／+4
命：7　**防：**6　**組：**5　**受：**5
行：11　**HP：**65　**MP：**32
ガ：殴2(8)／投1(7)／極1(7)／斬0(6)／弾0(6)
特技：
《神力招来》：セットアッププロセス。ラウンド中、自身の打撃のダメージに+1D、【回避値】−2。この効果はラウンド終了まで持続する。
《憤怒の形相》：ムーブアクション。【命中値】判定の達成値+2。この効果はメインプロセス終了まで持続する。
《怒涛の拳》：メジャーアクション。近の単体に打撃。ダメージ［〈殴〉10+2D］。
《大旋風》：マイナーアクション。《竜巻蹴り》による命中判定に勝利時、さらに［BS：転倒］を与える。
《竜巻蹴り》：メジャーアクション。近の単体に打撃。ダメージ［〈殴〉15+2D］、［代償：BS：浮動］。
《不動の構え》：リアクション。【防御値】による打撃への防御判定を行なう。防御判定に勝利時、ガード修正に+4する。1シナリオ1回。
《踏み砕き》：ダメージロールの直前。攻撃の対象が［BS：転倒］を受けている場合に使用可能。ダメージに+2Dする。
《怒髪天》：奥義。メジャーアクション。近の単体に打撃。ドッジ不可。ダメージ［〈絶〉18+2D］。「代償：3気合」。
《BOSS属性》（『KZM』P129）
解説：“闘士の塔”最上階で待ち受ける“闘神”のうち、憤怒の面。怒りの情動を力に変えて、挑んできた敵を粉砕する。

■戦闘プラン

戦闘開始時、GMは気合カードを３枚、裏向きで取得する。

▼セットアッププロセス

・“闘神”（憤怒）

最初のラウンドは《神力招来》を使用する。2ラウンド以降、気合溜めを行ない、気合カードを1枚表にする。気合カードがない場合、《神力招来》を使用する。

▼メインプロセス

・“闘神”（憤怒）

PCが同じエンゲージにいない場合、ムーブアクションで近づく。エンゲージしている場合は、ムーブアクションで《憤怒の形相》を使用し、【命中値】判定の達成値+2。

PCが「BS：転倒」を受けいていない場合、マイナーアクションで《大旋風》、メジャーアクションで《竜巻蹴り》で近の対象に打撃、［〈殴〉15+2D］。命中判定に勝利時、さらに「BS：転倒」を与える。［代償：5MP］。「代償：浮動」。

PCが「BS：転倒」を受けている場合、ムーブアクションで［BS：浮動］を解除し、メジャーアクションは《怒涛の拳》を使用して、近の単体に打撃。ダメージロールに《踏み潰し》を使用し、［〈殴〉10+4D］。

表になっている気合カードが3枚ある場合、メジャーアクションは《怒髪天》を使用、近の単体に打撃。［〈絶〉18+2D］。リアクションでドッジは発生しない。

《神力招来》中はダメージに+1D。

▼リアクション

・“闘神”（憤怒）

打撃へに防御判定に勝利した場合、《不動の構え》を使用する。ガード修正10。1シナリオ1回。

“闘神”（叡智）

レベル：6
体：12／+4　**反：**16／+5　**知：**15／+5
理：14／+4　**意：**11／+3　**幸：**9／+3
命：7　**防：**6　**組：**7　**受：**6
行：13　**HP：**60　**MP：**43
ガ：殴2(8)／投1(7)／極1(7)／斬0(6)／弾0(6)
特技：
《無我の境地》：セットアッププロセス。【行動値】+5、もしくは−5する。この効果はラウンド終了まで持続する。［代償：5MP］。
《化天の技》：マイナーアクション。組技の命中判定に勝利時、さらに［BS：放心］を与える。
《蜘蛛の糸》：メジャーアクション。近の単体に組技を行なう。ダメージ［〈極〉8+2D］。命中判定に勝利時、さらに［BS：束縛］を与える。
《百手掌》：メジャーアクション。近の単体に打撃。ダメージ［〈殴〉10+2D］。《因果の



エネミーデータ

報い》：カウンター。【防御値】による打撃への防御判定を行なう。防御判定に勝利した場合ダメージを与える。[〈殴〉12+2D]。シナリオ1回。
《千手無間掌》：奥義。メジャーアクション。近の単体に打撃。ドッジ不可。ダメージ[〈絶〉15+2D]。対象に[BS：マヒ]を与える。「代償：3気合」。
《BOSS属性》（『KZM』P129）
解説："闘士の塔"最上階で待ち受ける"闘神"のうち、叡智の面。闘いの先を読み、研鑽した技を繰り出すことで敵を倒す。

■戦闘プラン

戦闘開始時、GMは気合カードを3枚、裏向きで取得する。

▼セットアッププロセス

・"闘神"（叡智）

気合溜めを行ない、気合カードを1枚表にする。気合カードがない場合、《無我の境地》でPCの先手を取るように使用する。

▼メインプロセス

・"闘神"（叡智）

PCが同じエンゲージにいない場合、ムーブアクションで近づく。

マイナーアクションで《化天の技》、メジャーアクションで《蜘蛛の糸》を使用し、近の単体に組技。[〈極〉8+2D]。命中判定に勝利時、さらに[BS：束縛]を与える。

打撃で攻撃する場合は、メジャーアクションで《百手掌》を使用し、近の単体に打撃。[〈殴〉10+2D]。

表になっている気合カードが3枚ある場合、メジャーアクションで《千手無間掌》を使用し、近の単体に打撃。ドッジ不可。[〈絶〉15+2D]。対象に「BS：マヒ」を与える。「代償：3気合」。

▼カウンター

・"闘神"（叡智）

【防御値】による打撃への防御判定に勝利した場合、《因果の報い》を使用し、ダメージを与える。[〈殴〉8+2D]。1シナリオ1回。

"闘神"（破顔）

レベル：6

体：12／+4	**反：**15／+5	**知：**12／+4
理：14／+4	**意：**11／+3	**幸：**12／+4
命：7 **防：**6	**組：**5	**受：**6
行：9	**HP：**60	**MP：**40

ガ：殴2(8)／投1(7)／極1(7)／斬0(6)／弾0(6)

特技：

《不空寂》：ムーブアクション。移動を行なう。また、攻撃の〈投〉ダメージに+3する。移動を行なわなかった場合、この修正は適用しない。この効果はメインプロセス終了まで持続する。
《転地返し》：メジャーアクション。近の単体に組技。ダメージ[〈投〉10+2D]。命中判定に勝利時、さらに[BS：転倒]を与える。
《涅槃固め》：メジャーアクション。対象が[BS：転倒]を受けている時に使用可能。近の単体に組技。ダメージ[〈極〉14+2D]。命中判定に勝利時、さらに「BS：束縛」を与える。
《無空聴》：クリンナッププロセス。離脱を行なう。バッドステータスを受けていると使用できない。
《虚心の構え》：カウンター。【防御値】による打撃への防御判定に勝利した場合、ダメージを与える。[〈殴〉12+2D]。シナリオ1回。
《極楽蓮華》：奥義。メジャーアクション。近の単体に組技。ドッジ不可。ダメージ[〈絶〉15+2D]。対象に[BS：束縛]を与える。「代償：3気合」。
《BOSS属性》（『KZM』P129）
解説："闘士の塔"最上階で待ち受ける"闘神"のうち、破顔の面。翻弄し、惑わせることで敵を屈服させる。

■戦闘プラン

戦闘開始時、GMは気合カードを3枚、裏向きで取得する。

▼セットアッププロセス

・"闘神"（破顔）

気合溜めを行ない、気合カードを1枚表にする。

▼メインプロセス

・"闘神"（破顔）

ムーブアクションで《不空寂》を使用し、移動を行ない、メジャーアクションで《転地返し》を使用し、近の単体に組技。[〈投〉13+2D]。命中判定に勝利時、さらに「BS：転倒」を与える。移動が行えない場合、[〈投〉13+2D]

PCが[BS：転倒]を受けている場合、メジャーアクションは《涅槃固め》を使用し、近の単体に組技。[〈極〉14+2D]。命中判定に勝利時、さらに「BS：束縛」を与える。

表になっている気合カードが3枚ある場合、メジャーアクションで《極楽蓮華》を使用し、近の単体に打撃。ドッジ不可。〈絶〉20+2D]。さらに[BS：マヒ]を与える。「代償：3気合」。

▼カウンター

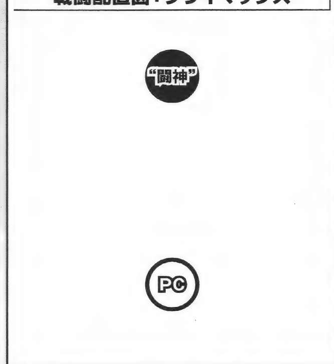
・"闘神"（破顔）

【防御値】による打撃への防御判定に勝利した場合、《虚心の構え》を使用し、ダメージを与える。[〈殴〉8+2D]。シナリオ1回。

▼クリンナッププロセス

PCとエンゲージしている場合、《無空聴》を使用し、離脱を行なう。バッドステータスを受けていると使用できない。

戦闘配置図：クライマックス



クライマックスフェイズ

●シーン6：第5階層

シーンプレイヤー：PC①

登場判定：なし

◆解説

PC①が第5階層に到達し、待ち受ける"闘神"(*)と戦闘を行なうバトルシーンとなる。"闘神"はその姿に合わせ、憤怒、叡智、破顔の3つの格闘スタイルで戦う。どの姿と戦うかは、「第5階層：闘神チャート」によって決定する。GMは、1Dを振って出たダイス目の"闘神"のデータを使用して戦闘を行なう。また、「シーン5」での結果も踏まえること。準備ができたら、戦闘を開始する。敵は、"闘神"となる。

3つの顔を持つ"闘神"は、その面相の評定によって闘い方が変化する。P8～9に、"闘神(憤怒)"、"闘神(叡智)"、"闘神(破顔)"の3つのデータが掲載されている。それぞれ一部のデータ、使用する特技や戦闘プランが異なるのでGMは記述を確認しておくこと。また、3つに変わる"闘神"の表情に合わせたセリフもそれぞれ用意してある(*)。

"闘神"のデータがいずれの場合でも、PC①と"闘神"の戦闘配置は、遠距離からの開始となる。

(*) "闘神"
正体は塔の老人であり、見る者によって、憤怒、叡智、破顔の形態を取る。その姿によって戦い方が変わる。それぞれのデータでPC①を迎え撃つ。

(*) 3つに変わる"闘神"の表情に合わせたセリフもそれぞれ用意してある
どの顔になったかが決まったタイミングで言うとよいだろう。

▼描写

第5階層――。

薄暗い中で篝火が焚かれ、一段せり上がった舞台がある。その中央には何者かが待ち受けていた。

「よくぞ参った、最強を目指す者よ。我こそは、"闘神"なり――」

3つの顔を持つ"闘神"と呼ぶべき存在。それがこれからの相手となるのだ。闘いの気配が周囲に満ちると同時に、その三面の顔がぐるりと変わり……。

▼セリフ："闘神"

「おのれの五体と鍛えた技で、おのれが進むの道を示してみるがよい」

「さてここに至れば問答は不要。その技、その力において語るべし」(戦闘へ)

(攻撃に成功)「見たか？　汝ではまだまだ至れぬ境地があるということを」

(防御に成功)「……効かぬ効かぬ。そんなものではわれは倒せぬ！」

「よい技ぞ、ひさびさに心が躍る」

(奥義を放つ)「これほどの攻防を繰り返し、いまだ立っておるのは汝が初めてである。なればこそ、全力で報いよう。……受けるがいい、我が奥義を！」

(倒した)「見事なり……」

(闘神チャート決定後)「この姿、この面相こそ、汝が求め、相対すべきものなり。乗り越えてみせよ、闘いを追求する者よ」

▼セリフ："闘神(憤怒)"

「我が心に宿るは、怒りの炎。全身を震わす情念が汝の身を焼くであろう……。我に挑む傲慢への憤怒を汝に叩き込み、増長を打ち砕く。心せよ、そして知るがいい。荒ぶる力の恐ろしさを！」

▼セリフ："闘神(叡智)"

「心技体の探求こそ強さの根源。風が強く吹けばこちらも合わせて回る風車のごとし。闘いは力のみにあらず。敵の技を知り、悟り、いかに捌き、隙を探るか。その身によって知るがいい、智の強さを」

▼セリフ："闘神(破顔)"

「闘いの中に喜びを見出すか。数多の苦しみの中から見いだした一縷の望み。勝つもよし、負けるもよし。強さとは、窮地すら一笑に付す心の有り様。この苦境を笑って切り抜けられるかな？」

◆結末

"闘神"に勝利すると、その姿はいつの間にか"闘士の塔"の前で会った塔の老人に変わっている。シーンを終了し、エンディングフェイズに移行すること。

●第5階層：闘神チャート

1D6	格闘スタイル
1～2	"闘神"(憤怒)
3～4	"闘神"(叡智)
5～6	"闘神"(破顔)

エンディングフェイズ

●シーン7：最強への道

条件：すべての階層を攻略した
シーンプレイヤー：PC①

◆解説

PC①が"闘神"に勝利し、塔を攻略した場合のエンディングとなる。"闘神"の姿が消え、塔の老人がPC①を称賛する。

▼描写

"闘神"を破ると、その姿は塔の前で待ち受けていたあの老人のものへと変わった。
「よくぞここまで鍛えたものよ――」
塔の老人こそ、その正体であったのだ。

▼セリフ：塔の老人

「見事、さすがはあやつが見込んだ者よ。やりおるわい……」
「だが、最強に至る道はまだ半ばじゃ。世の中には、まだまだ強い者がおるぞ」

◆結末

PC①は、塔の老人に送り出される。塔を降り、後にしたらシナリオ終了となる。

●シーン8：挫折

条件：塔を攻略できなかった
シーンプレイヤー：PC①

◆解説

PC①が戦いに敗北する、試練を超えることができなかった場合、闘士の塔の入り口に戻される。オープニングで現われた塔の老人が言葉をかける。

▼描写

"闘士の塔"への挑戦に挫折し、最強の道は遠ざかっていった。
気づけば、塔の前にいた。そしてあの老人が、ふたたび語りかけてきた。

▼セリフ：塔の老人

「頂上には至れなかったようじゃのう……」
「それもまた、闘いの道よ。力をつけてふたたび挑むもよし、諦めるもよし、じゃ」

◆結末

PC①がふたたび挑む、塔の前から去るなどしたら、シーンを終了する。

シナリオプライド

オープニングフェイズで個別に渡されたもの、ミドルフェイズで全員に渡されたもの、それぞれ5点ずつで、どちらも達成すると合計で10点となる。
【プライド："闘神"を倒す】を達成できなかった場合でもプレイヤーには経験点が得られる。成長してふたたび塔に挑んでもいいだろう。

「闘士の塔」プレイレポート

●1人用のシナリオ

この「闘士の塔」は、プレイヤー1人用のシナリオである。また『KZM』を初めて遊ぶという初心者のプレイヤー、GMに向けて書かれている。初心者向けと言っても、チャートによって待ち受ける敵や障害がランダムに変わり、判定も戦闘も多彩である。

初心者のプレイヤーとゲームに慣れたプレイヤーのどちらともでテストプレイを行なったが、チャートの結果によっては敵との相性が悪く、コンストラクションでキャラクター作成をした後者が苦戦する場面も見られた。逆に、対戦相手の先鋒を封じ、圧勝した例もあった。

●気合カードの使い方

『KZM』では、PCが奥義を使用し、判定を有利にできる気合カードがある。これをうまく使えば、勝利を掴み、危険な状況も切り抜けられる。気合カードは、シーンプレイヤーになったとき、プライドに関わるロールプレイを行ったとき、戦闘に参加したときに獲得できる。

あるテストプレイに参加したプレイヤーは初心者でルールにもくわしくなかったが、GMはセッションが始まると順を起こって説明した。「シーン2」の判定では、達成値が難易度に届かない局面があった。GMはすかさず「気合カードを使うと+3できるよ」と教えると、さっそくその効果で成功となった。自分の危機を救った気合カードの効果を覚え、次の戦闘でも役立てていた。

また、「シーン3」のゲストとの戦闘では、気合溜めを行なって3ラウンド目には奥義を放ち、勝利する例がいくつかあった。奥義のコストとして気合を3枚を使うことになったが、その後も気合カードは補充されたため、クライマックスの"闘神"との戦闘でも奥義を放つことができた。

●塔の攻略

PCが登る"闘士の塔"は、前述したとおりチャートのダイス目によって敵や障害が多様に変化する。そのため、これだという決まった攻略方法があるわけではない。

あるテストプレイでは、第1階層でいきなり猛獣と戦うことになった例もあった。GMもプレイヤーと協力し、勝利する方法を模索していたときにはふたりの間に一体感さえ生まれていた。

いくつかのテストプレイで感じた攻略法は、やはり諦めないことであった。気合カードがあれば、達成地も+3できるし、溜まった気合カードを使って奥義を使うことによって逆転した例もある。必要な気合カードは、シナリオ中に意外に揃うものだ（1シナリオで3回放った例もあった）。

このシナリオではPCの奈落落ちはない。敗北しても次があるということだ。途中で挫折しても経験点は得られるので、成長してふたたび塔の攻略に挑むことができる。

また、テストプレイに参加したプレイヤーたちが何人か集まり、感想を聞く機会があったが、お互いのセッションの感想をあれこれ述べるうち、そんな展開になったのかと盛り上がっていたことを追記しておく。



シナリオ 2
『奪われたチャンピオンベルト』

プリプレイ

シナリオについて
アキレウス伊波が新設したベルトを巡り、ザ・ゲートの地下興行と過去の因縁が絡むストーリーとなっている。

■シナリオデータ

プレイヤー人数：2〜3人
キャラクターレベル：3
プレイ時間：3〜4時間

■ストーリー

“闘うカリスマ”アキレウス伊波(*)は、新団体UMAの興行として格闘技統一リーグ戦“WXGP”(*)の開催を宣言、新たなチャンピオンベルトを新設した。

しかし、都内ホテルでのお披露目記者会見の直後、突然の襲撃を受けてベルトを強奪されてしまう。襲撃を行なったのは、Dr.クラウンに率いられた格闘ユニット、モンスターネイションズである。

Dr.クラウンはザ・ゲートの幹部であり、知名度の高いアキレウス伊波が率いるUMAを地下興行(*)に引きずり込み、莫大な利収益を得ようと画策していた。

襲撃を行なったモンスターネイションズのメンバーの中には、かつて、アキレス伊波と試合を行なったエル・ギャラクシアの姿もあった。その正体は、エル・ギャラクシアの息子にして、父の死をアキレウス伊波の闇討ちと信じ、復讐に燃えるアーロン・ウェルタである。

PCたちがDr.クラウンが興行の拠点とする高層ビルに向かい、モンスターネイションズの格闘家とDr.クラウンを倒し、ベルトを取り戻せばシナリオは終了となる。

■キャラクター作成

キャラクター作成時の職業表は、任意で選んでよい。プレイヤーが初心者の場合、PC①はUMA所属の格闘家を推奨する。

■PC間コネクション

次のようにPC間コネクションを取得すること。

PC①→PC②→PC③→PC①

(*) アキレウス伊波
『KZM』P114。彼の団体UMAについては『KZM』P12。UMAはプロレスを母体としているが、他の格闘家も所属する総合格闘団体である。PCの流派はプロレスでなくてもよい。

(*) WXGP
World MaXimum Grand Prixの略。

(*) 地下興行
一般に公開されない興行のこと。Dr.クラウンは富豪相手の娯楽として違法かつ危険な試合などを行なう。

オープニングフェイズ

●シーン1：捜査の依頼

シーンプレイヤー：PC③
登場判定：なし

◆解説

PC③の自宅 (*)。日本におけるザ・ゲートの幹部Dr.クラウンを捜査しているPC③に、ウィリアム・アーチャー (*) から電話で報告がある。Dr.クラウンに動きがあり、モンスターネイションズを率いて都内のホテルに向かったという内容である。

▼描写

日本におけるザ・ゲートの活動を捜査しているPC③にICPOのウィリアム・アーチャーから連絡があった。犯罪組織ザ・ゲートのDr.クラウンが立ち上げた格闘団体モンスターネイションズが動き出したというのだ。

▼セリフ：ウィリアム・アーチャー

「PC③、Dr.クラウンが率いるモンスターネイションズに動きがあった」
「連中の地下興行は、組織の大きな資金源になっている。日本においても活動を行なうつもりだろう。
「選手を乗せたトレーラーが、東京都心のホテルに向かっている。追ってみてくれ」

◆結末

PC③に【プライド：Dr. クラウンを捜査する】を渡す。

PC③がモンスターネイションズを追うため、その場から離れたらシーンを終了する。

●シーン2：新たなるベルト

シーンプレイヤー：PC①
登場判定：なし

◆解説

都内のホテル。アキレウス伊波が新設したチャンピオンベルトのお披露目を行なう記者会見の場である。このベルトはUMAが主催するリーグ戦WXGPの王者に送られるもので、伊波は自分とPC①も参加選手のひとり (*) であると紹介する。記者会見後、伊波はPC①にインタビューを受けさせる (*)。

PCの人数が少ない場合
PC③がいない場合、PC③がシーンプレイヤーとなっているシーンを省略する。

(*) PC③の自宅
シーンの場所は、滞在中のホテルやトレーニングルームなど、PC③の設定に合わせて変更してよい。

(*) ウィリアム・アーチャー
くわしくは『KZM』P119。

(*) PC①も参加選手のひとり
ハンドアウトではアキレウス伊波の弟子であり、シナリオでもその前提で記述されているが、プレイヤーの希望に合わせて関係を変更してもよい。セリフや描写もそれに合わせて変更すること。

(*) インタビューを受けさせる
アキレウス伊波本人はインタビュー会場から退出する。行き先はホテルの裏口だが、この時点でPCにそのことを知らなくてもよい。

トレーラーシート

トレーラー

東京都内、白昼の惨劇!?
アキレウス伊波、襲撃される!!
奪われたのはチャンピオンベルト

悪の格闘技集団の登場により
日本格闘界に激震が走る!!
マスクに秘められた20年前の真実
果たしてベルトを奪回できるのか？

拳禅無双
「奪われたチャンピオンベルト」
ヒトよ、熱き想いを拳に込めよ!!

奈落落ち／GMが決定する

シナリオハンドアウト

各PCには以下の設定がつく。セッション開始前に、よくプレイヤーと相談すること。
PC①：アキレウス伊波の弟子
PC②：アーロン・ウェルタの友人
PC③：Dr.クラウンを調査している

PC①用ハンドアウト

クイックスタート：プロレススター（『KZM』P28）

コネ：アキレウス伊波　関係：師匠

キミはアキレウス伊波を師と仰ぐ格闘家である。伊波は、格闘技最強を決めるリーグ戦“WXGP”の開催を立ち上げ、チャンピオンベルトを新設した。しかし、このベルトのお披露目会見の直後、伊波は襲撃され、ベルトを奪われてしまった。ベルトがなければ、興行はできない。絶対に取り戻さなくては!!

PC②用ハンドアウト

クイックスタート：拳の求道者（『KZM』P12）

コネ：アーロン・ウェルタ　関係：友人

キミには、アーロン・ウェルタというよき友がいた。しかし、今から1年前、父の仇を討つと告げ、姿を消した。そして現在、思わぬ形で再会する。彼は、銀河をあしらったマスクを被り、アキレウス伊波を襲撃したのだ。顔を隠していてもキミには彼だと分かる。復讐を口にした友を、キミは止めることにした。

PC③用ハンドアウト

クイックスタート：ラストニンジャ（『KZM』P24）

コネクション：Dr.クラウン　関係：疑惑

キミはICPOの捜査官だ。日本におけるザ・ゲートの幹部Dr.クラウンの捜査している。彼がプロモーターとして行なう地下興行は組織の大きな資金のひとつだ。格闘技の盛んな日本をターゲットに、モンスターネイションズなる格闘団体を結成して上陸した。そして、さっそく動き出したらしい。

▼描写

都内の高級ホテル。格闘マスコミが集まり、UMAが総力上げて行なう格闘技統一リーグ戦、WXGPの開催とその王者が腰に巻くベルトのお披露目が行なわれていた。

▼セリフ：アキレウス伊波

「WXGPは、史上空前の闘いが繰り広げられる。最強を決める、長年の私の夢だ」

「誰であろうと、このベルトに挑戦することができる。競技、流派、団体も関係ない。最強を決める格闘技の祭典だ。我こそはと思う者は、ぜひとも名乗り出てもらいたい」

（PC①を紹介し）「このベルトには、私ももちろん、ここにいるPC①も挑戦する」

「……以上だ。最強の称号は、我々UMAがWXGPによって選び出すことになるだろう」

（記者会見後）「ほれ、インタビューを受けるくらいのサービスをしておけ」

「PC①、後は任せるぞ」（席を立つ）

▼セリフ：記者たち

（ベルトを見て）「おおおおおおっ！」

（PC①に）「PC①選手、アキレウス伊波との師弟対決となるのも覚悟ですか!?」

「WXGPへの意気込みをひとつ」

（衝突音が響く）「……な、なんだ!?」

◆結末

PC①が記者たちの質問攻めに遭う中、突如大きな衝突音が響き、騒然となる。伊波が向かったホテルの裏口方面である。PC①が裏口に向かったら、シーンを終了する。

PC①のシナリオプライド(*)は、ミドルフェイズで渡される。

●シーン3：友の行方

シーンプレイヤー：PC②

登場判定：なし

◆解説1

1年前の回想シーン。場所は夕暮れ時の丘(*)。PC②は、友人のアーロン・ウェルタ(*)から話があると呼び出される。アーロンは父の仇を討つと言い、PC②に別れを告げる。

▼描写1

それは、今から1年前のこと。PC②は、よき友であり、共にトーニングを積んだアーロン・ウェルタに呼び出された。暮れなずむ夕陽に染まる丘の上、アーロンは思いつめた表情でPC②に別れを語りだした。

▼セリフ：アーロン・ウェルタ

「俺は、父の仇を討たねばならないんだ」

「だから、君とはお別れだ。もう二度と会うこともないだろう。……アーロン・ウェルタは、もう死んだものと思ってくれ」

「アディオス、アミーゴ！」（去っていく）

◆解説2

時間は現在、場所はアキレウス伊波が襲撃を受けたホテルの裏口である。伊波が乗り込もうと待たせていた車に、トレーラーが突っ込んでくる。モンスターネイションズの格闘家、ビッグボア、蛇沼獣禅、エル・ギャラクシアJr.が伊波と付き人たちを襲撃する。その場に居合わせたPC②は、エル・ギャラクシアJr.こそ、姿を消したアーロン・ウェルタだと確信する。

▼描写2

そして現在――。都心のホテルの前で大きな衝突音が響いた。駆けつけたPC②は、混乱する現場の中で目撃した。

「アキレウス伊波ぃ！　このマスクを忘れたとは言わさんぞ！　このエル・ギャラクシアのマスクをな！」

その男は、銀河のエンブレムをあしらった覆面を被っていたが、その声は間違いない、アーロン・ウェルタだ。

▼セリフ：エル・ギャラクシアJr.

「20年前のリベンジのため、地獄の底から甦ったのだ！」

（PC②に問われたら）「……知らんな。消えるがいい(*)」

◆結末

PC②に【プライド：アーロンの復讐を止める】を渡し、以上を演出してシーンを終了し、ミドルフェイズの「シーン4」へと続く。

(*) PC①のシナリオプライド
PC①のプレイヤーにも伝えること。

(*) 夕暮れ時の丘
別れのシチュエーションの例。他にふさわしいシーンを思いつけば変更してよい。

(*) 友人のアーロン・ウェルタ
PC②にとって、アーロンはトレーニングやスパーリングを行ない、強さを認め、磨きあった親友とする。
また、彼から父の名を明かすことはないが、尊敬すべきルチャドールであり、アーロン自身もルチャリブレのファイトスタイルを体得している。

(*) ……知らんな。消えるがいい
このシーンでは、どれだけ呼びかけてもアーロンであることを否定するが、PC②は彼がアーロンであることを確信する。

エル・ギャラクシアJr.



ゲスト

26歳男性。国民的英雄であったルチャドール、エル・ギャラクシアの息子。父と同じく銀河をデザインしたマスクを被る。本名はアーロン・ウェルタ。20年前に父に勝利したアキレウス伊波をDr.クラウンにより仇と信じ込まされている。戦闘で敗れるまでは説得できない。シナリオ中、エル・ギャラクシアJr.と記述されている場合、その正体はアーロン・ウェルタである。

ミドルフェイズ

●シーン4：ベルト強奪

シーンプレイヤー：PC①
全員登場

◆解説

その場に居合わせたPC②、Dr.クラウンの動向を追跡していたPC③自動登場。場所は襲撃現場のホテル裏口。PC①が駆けつけると負傷したアキレウス伊波(*)、蹴散らされた付き人たちが倒れている。すでにベルトを奪ったエル・ギャラクシアJr.がトレーラーの荷台に立ち、肩にWXGPのベルトをかけて見せつける。

▼描写

騒動に駆けつけると、負傷したアキレウス伊波、付き人たちが倒れている。トレーラーの上には、披露したばかりのベルトを肩に掛けた銀河のマスクの男が立っている。

▼セリフ：襲撃した格闘家たち

(機械の腕をくねらせ)「俺は、蛇沼獣禅(へびぬま・じゅうぜん)。モンスターネイションズの一員だ」
(牙で付き人たちを蹴散らし)「ブオオオ！　このビッグボアの牙をとくと見よ」

▼セリフ：アキレウス伊波

「……ぐっ、むうう。私は、大丈夫だ」

▼セリフ：エル・ギャラクシアJr.

「このWXGPのベルトは、我々モンスターネイションズがいただいた！」

▼セリフ：Dr.クラウン

(運転席から顔を出し)「さあ、引き上げますよ、皆さん！」

◆結末

トレーラーは、ベルトを奪ったエル・ギャラクシアJr.ら、モンスターネイションズの格闘家を収容し、急発進する(*)。

PC①に【プライド：ベルトを取り戻す】を渡す。トレーラーが去り、シーン終了。

●シーン5：甦る因縁

シーンプレイヤー：PC②
登場判定：10

◆解説

伊波が搬送された病院の病室。伊波は現場にいたPC②に状況を尋ねる。また、彼はPCからの質問に対しても、言葉を濁しつつ応じる。

▼描写

PC②は、UMAの若手レスラーの案内でアキレウス伊波が搬送された病院の病室にやってきている。
「伊波社長、PC②さんをお連れしました」

アキレウス伊波は包帯を巻いているものの、もう動けるようになったらしい。

▼セリフ：アキレウス伊波

「よく来てくれた、PC②だったかな？」
「あのマスクの男……エル・ギャラクシアを名乗った人物を知っているようだったが」
(エル・ギャラクシアについて)「メキシコの英雄的なルチャドール(*)だった男だ。20年前(*)、私は彼に挑戦し、そして勝利した」
(復讐について)「復讐の心当たりなら、ある。エル・ギャラクシアには息子がいた」
「その息子の前で、私はギブアップを拒むエル・ギャラクシアの膝を折ったのだ。36分21秒、ヒールホールド(*)だった」
「その後、彼は死んだ。そう聞いている」
「それ以上は、私からは言えん(*)」
「私も、寝てばかりはいられん。これから、やらにゃあならんことがあるのでね」

◆結末

話を終えると伊波は病室を去る。PC②がその場から離れたらシーンを終了すること。

●シーン6：驚きのアングル

シーンプレイヤー：PC①
登場判定：10

◆解説

場所はUMAの事務所。アキレウス伊波が病院から戻り、PC①に今後について説明する。襲撃犯は若手レスラーのマスクド・スター(*)であると公表、団体内のパフォーマンスとして世間の目を欺いているうちにPC①にベルトを奪回するよう命じる。

▼描写

アキレウス伊波襲撃される――!!

事件の余韻が冷めやらぬ中、UMAの事務所前に退院した伊波が戻ってくる。殺到する記者たちを押しのけるようにして事務所に入ると、PC①に今後について話した。

PCの人数が少ない場合
PC③のシーンは、シーンプレイヤーをPC①かPC②に割り当てる。気合カードが少ない方を優先するとよいだろう。

(*) 負傷したアキレウス伊波
このシーンの後、病院に搬送される。同行したPCは次の「シーン5」に自動登場したとしてよい。

(*) 急発進する
PCが追っても走り去り、追いつくことはできない。

シーン5：他のPCが登場した
PC①、PC③が登場すると伊波は襲撃されたことについて話す。Dr.クラウンが何者かについても知らない。

(*) ルチャドール
スペイン語でプロレスラーのこと。プロレスはルチャリブレといい、メキシコを始め中南米で人気は高く、メキシコシティの無形文化遺産にも指定されている。覆面レスラーが多く、華麗な空中殺法と豊富な関節技が魅力。

(*) 20年前
エル・ギャラクシア対アキレウス伊波の映像は現在も残っている。視聴は可能とする。試合の分析は、情報収集で行なえる。

(*) ヒールホールド
踵をひねることによって膝を攻める関節技。靭帯や半月板へのダメージが大きく、禁止している団体もある。

(*) それ以上は、私からは言えん
アーロンの父、エル・ギャラクシアとの約束で試合で起こったことは秘密にしている。

シーン6：PC③がいない場合
シーンプレイヤーにPC①かPC②を指名し、判定の回数を2回にする。

(*) マスクド・スター
エキストラであり、ベルト強奪犯の替え玉以上の役目はない。エル・ギャラクシアJr.のマスクに似せた星の意匠があるマスクを被っている。

▼セリフ：アキレウス伊波
「分かっていると思うが、ベルトがなきゃあ興行はできん。だが、中止するわけにもいかん」
「だから手は打つ。おい、入ってこい」
「中身はウチの若手だ。ベルトを奪ったのはこのマスクド・スター、そういうことにする」
「あの襲撃は、こいつがリーグ戦への参戦を要求するために起こした抗争……要するにアングル(*)ってことにする」
「PC①、こいつで世間を欺いている間にWXGPのベルトを取り返してくれ」
▼セリフ：マスクド・スター
「うす！　任せてください」

◆結末

PCたちが状況を了解したら、シーン終了。

●シーン7：Dr.クラウンを追え

シーンプレイヤー：PC③
全員登場

◆解説

リサーチシーン。PC全員に、キーワード【モンスターネイションズ】【20年前の試合】【Dr.クラウン】を渡す。

PCたちはキーワードの情報項目に対し、【理知】もしくは【幸運】で1回ずつ情報収集の判定を行える。判定に失敗しても情報を得られるが、HPを1D点失う。

▼【モンスターネイションズ】難易度10
異形の格闘家集団。格闘技界のはみ出しものばかり集め、人体改造や犯罪組織への上納を目的とした地下興行も行なっている。

以下の格闘家が、プロモーターであるDr.クラウンに率いられている。

・蛇沼獣禅(へびぬま・じゅうぜん)
Dr.クラウンの手術によって片腕を機械の腕に変えた空手家。人体の構造上、ありえない可動域からの攻撃は脅威。

・ビッグボア
巨漢のケンカ屋。口から鼻にかけを大きく負傷したが、Dr.クラウンの手術によって、鋭い牙を移植された。

・エル・ギャラクシア
20年前、アキレウス伊波の挑戦を受けたルチャリブレの英雄。その試合で伊波に敗北したことによって名声は失墜し、暴漢に襲われて死亡したという。犯人は、リベンジを恐れたアキレウス伊波との噂がある。

▼【20年前の試合】難易度12
前半は、超人的な跳躍力で空中殺法を繰り出すエル・ギャラクシアがアキレウス伊波を圧倒。特にニードロップはリングが大きく軋むほど。対して伊波は膝を徹底して狙い、空中殺法を封じる。36分21秒、ギブアップしなかったエル・ギャラクシアはヒールホールドによって膝を負傷、レフリーストップにて伊波の勝利となる。エプロンサイドには、泣きじゃくる男の子の姿(*)があった。

この試合については、アキレウス伊波から何か聞き出せるかもしれない(*)。

▼【Dr.クラウン】難易度12
地下興業を行ない、莫大な利益を上げているプロモーター兼マネージャー。常に道化師のようなメイクをしている。犯罪組織ザ・ゲートの幹部であり、地下興行での収益を上納している。

WXGPのベルトを奪ったのは、アキレウス伊波を地下興行の舞台へと引きずり出すことで、その試合を観戦するVIPたちから多額の利益を得るためだ。

日本に拠点を作ったようだが、場所は不明。観客や選手に送られる招待状が入手できればその場所も判明するだろう。

●シーン8：闇からの招待状

シーンプレイヤー：PC①
全員登場

◆解説

情報収集を行なったのち、PC同士で情報交換を行なう(*)シーン。場所については、PCの住宅、喫茶店などプレイヤーの要望に合わせる。情報がまとまったところで、PCを探してUMAの若手レスラーが登場し、UMAの事務所にモンスターネイションズからの招待状が届いたと報告する。

▼描写
キミたちは集めた情報を交換するために集まっている。
▼セリフ：UMAの若手
(PCたちの会話後に)「た、大変です！　事務所に連中からの招待状が届いたっす！」

(*) アングル
興行を盛り上げるため、リングの外で展開するストーリー、選手や団体の因縁などの演出のこと。
伊波はWXGPを開催するため、襲撃は事件ではなく、団体内部で発生した演出であるとして世間を欺こうとしている。

(*) 泣きじゃくる男の子の姿
20年前のアーロン・ウェルタである。PC②は、アーロンだと確信してよい。華麗な空中殺法を誇る父が膝を壊される姿は、彼の心に残った。

(*) 何か聞き出せるかも知れない
「シーン9」でこの情報についてアキレウス伊波に問いただすことで、彼の口から真実を聞き出すことができる。

(*) PC同士で情報交換を行なう
情報収集で集まった情報は、このシーンで共有される。プレイヤーが情報を把握しているかは、GMも確認しておくこと。

◆結末

PCがUMAの事務所に向かったら、シーンを終了する。

●シーン9：マスクに秘められた真実

シーンプレイヤー：PC②

◆解説

UMAの事務所。Dr.クラウンからの地下興行への招待状が届く。招待状は3枚あり、モンスターネイションズの3人の格闘家を倒せばベルトを返還する旨が書かれている。なお、招待状は都内にある高層ビル（*）に来るよう指定してある。

また、伊波に20年前のエル・ギャラクシアとの試合について聞かれると真相を話す。

▼描写

UMAの事務所に届いたのは、Dr.クラウンからの招待状だった。招待状は3枚あり、モンスターネイションズの格闘家たちとの試合を行なえばベルトを返すというものであった。

▼セリフ：アキレウス伊波

（招待状を見せ）「これがやつからの招待状だ。3枚ある。やつらの試合にこちらから3人出せ、ということだ」

「うちから3人選べということだ。どうするかね？（*）」

（PCたちが名乗り出た）「そうか。ならば、君たちに任せよう」

（20年前の試合について）「真相はふたりの秘密にする約束だったが、やむを得まい」

「20年前、私はメキシコの英雄エル・ギャラクシアに挑んだ。私はまだ若く、彼はベテラン……彼は長年の酷使で膝に故障を抱えていた」

「その膝は限界だったのだ。ゆえに彼は悪魔と契約してしまった。応援する息子の前で、衰えた姿を見せたくなかったのだろう」

（悪魔の契約について）「膝を手術する代わりに、地下興行を行なうとある組織（*）の専属になるという契約だ」

「彼の膝は凶器となって私に襲いかかった。私は、その膝を破壊するしかなかった……」

（マスクを見せ）「私とギャラクシアの間には遺恨はない。その証がこのマスクだ」

「試合の後、彼は素顔を明かしてこう言った。『伊波……君のおかげで目が覚めた』と。そしてこのマスクを託してくれた」

「その後、暴漢に襲われて亡くなったと聞いたが、私は組織に消されたと思っている」

（マスクを託し）「格闘家は戦って語るしかできないんだ。存分にやってくるといい」

◆結末

伊波は事情を聞いたPCにエル・ギャラクシアのマスクを託す（*）。PCで示された高層ビルに向かったら、シーン終了。

●シーン10：ゲートタワー

シーンプレイヤー：PC③

登場判定：10

◆解説

PCたちは招待状にあるモンスターネイションズの拠点にやってくる。都内の高層ビルであり、招待状を示せば入場できる。

内部に設置されたモニターにDr.クラウンが移される。Dr.クラウンは3人の格闘家と試合をすればベルトを返すと約束する（*）。

▼描写

都内の高層ビル、そこが招待状で指定された場所だ。招待状を見せてエントランスに入ると、大きなモニターに、道化師のようなメイクをしたDr.クラウンが映し出される。

▼セリフ：Dr.クラウン

「よく来ましたねえ、待っていましたよ」

「ほう、アキレウス伊波は来ないのですか？　すでにロートルということですかねえ」

「我がモンスターネイションズの誇る3人の格闘家と試合をしてもらいます。そうすれば、ベルトを返して差しあげましょう」

「では、特設会場でお待ちしていますよ」

◆結末

PCに【プライド：モンスターネイションズに勝利する】を渡す。

PCたちが先に進むとシーンを終了する。

●シーン11：暴れ猪

シーンプレイヤー：任意

登場判定：10

◆解説

バトルシーンその1。地下興行の特設リングがあり、ビッグボアが待ち受けている。PCのうちひとりがリングに上がり、戦闘を行なう。

▼描写

ビルの最上階には特設リングが用意され、興奮した観客たちの嬌声が乱れ飛んでいる。

「ブルルルルッ!!　かかってこいやぁ！」

鋭い牙を生やした巨漢、ビッグボアだ。

(*) 高層ビル
セキュリティは厳重で、中に入るにはこの招待状を持っていなければならない。警察に通報してもDr.クラウンらは逃亡してしまう。PCが招待状を持って入るしかない。

(*) どうするかね？
伊波は負傷しており、回復に専念している。ここでPCが名乗り出ないと、シナリオプライドは達成されなかったものになる。プレイヤーが名乗り出なかった場合はGMから説明すること。

(*) とある組織
ザ・ゲートである。Dr.クラウンはこのときに組織に残された記録から、エル・ギャラクシアJr.をモンスターネイションズに引き込む企みを思いついた。

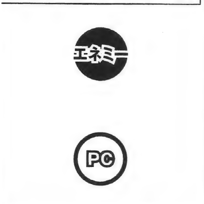
(*) マスクを託す
このマスクをどのように使うかは、PCに任される。エル・ギャラクシアJr.を倒したのちに彼に見せれば、PCたちの話にも耳を傾ける。

(*) ベルトを返すと約束する
この時点では、Dr.クラウンは返す気はない。あくまで自身の興行に引き込むための口約束でしかない。

シーン11～13の試合について
PC対ゲストの1対1の戦闘を行なう。戦闘不能となった者が敗北となる。他のPCは、観戦を選択できる。またシーンに登場しなかったPCは、舞台裏で回復を行える（その場合、観戦はできないことに注意）。
なお、PCが全廃した場合、【プライド：モンスターネイションズに勝利する】は達成されないとする。

PC③がいない場合
ビッグボア戦は省略する。

シーン11～13：戦闘配置図



(*) 復讐に至る胸の内を語る
なお、このときエル・ギャラクシアJr.に伊波から託されたマスクを見せると、それが父親のものだと気づき動揺するも、闘って真相を確かめようとする。PCとの試合に敗れると復讐の信念も揺らぎ、PCの言葉にも耳を貸すようになる。

◆結末

戦闘を行なったPCはHPを3D回復できる。次の試合となり、シーン終了。

●シーン12：蛇の腕

シーンプレイヤー：任意
登場判定：10

◆解説

バトルシーンその2。続いて蛇沼獣禅とPCのうちひとりが戦闘を行なう。

▼描写
続いてリングに上がるのは機械の腕を持った空手家、蛇沼獣禅であった。

▼セリフ：Dr.クラウン
「ビッグボアは、我らの中でももっともランクが低い者にすぎません」

▼セリフ：蛇沼獣禅
「フフフ、この腕の変化を見切れるか？」

◆結末

戦闘を行なったPCはHPを3D回復できる。先に進んだら、シーン終了。

●シーン13：銀河の申し子

シーンプレイヤー：任意
登場判定：10

◆解説

バトルシーンその3。エル・ギャラクシアJr.との戦闘。エル・ギャラクシアJr.は、PC②に復讐に至る胸の内を語る（*）。

▼描写
今度はエル・ギャラクシアJr.がリングインする。モンスターネイションズのエースにして伊波を仇と狙うマスクマンだ。

▼セリフ：エル・ギャラクシアJr.
「伊波が来ると思ったが、まあいい。お前を倒し、伊波を引きずり出してやる！」
（PC②に）「伊波という男は、父の膝を攻めに攻めた！　俺のために華麗に飛んでくれた、父の名声を奪うために……！」
「さらに父のリベンジを恐れた伊波は、暴漢に紛れて暗殺した！」
「そう、Dr.クラウンから聞いている」
（説得する）「嘘だ！　貴様も伊波の言葉に惑わされたか！」

◆結末

戦闘を行なったPCはHPを5D回復できる。クライマックスへ。

クライマックスフェイズ

●シーン14：明かされた真実

シーンプレイヤー：PC①

◆解説

バトルシーン。試合終了後、Dr.クラウンは約束を反故にしてPCを始末しようとする。戦闘へ。敵は、Dr.クラウン、モンスター候補生×2。

▼描写
モンスターネイションズとの試合は終わった。約束では、ベルトを返還するはずであった。
「おバカさんですねえ、本当にベルトを返すとでも思ったのですか！」
Dr.クラウンは約束を反故にするつもりだ。

▼セリフ：エル・ギャラクシアJr.
「お、教えてくれ、Dr.クラウン！　父は、本当に伊波に殺されたのか!?」
（真相を知り）「な、なんてことだ……」

▼セリフ：Dr.クラウン
（事の真相）「20年前、エル・ギャラクシアは組織の恩寵(おんちょう)で膝を治したにもかかわらず伊波に敗れ、永久契約を破棄しようとした。その裏切りによって制裁を受けたのです」
「息子の貴様に挽回のチャンスを授けてやったのですが……所詮は負け犬の子でしたねえ！」
「さて、不甲斐ない弟子たちに代わって、私が始末をつけてくれましょう！」（戦闘へ）
（倒した）「お、おのれえええええ……」

◆結末

敵をすべて倒すと戦闘は終了となる。奪われていたWXGPのチャンピオンベルトも取り戻せる。シーンを終了する。

他のゲストたち
この戦闘には参加しないものとする。

エル・ギャラクシアJr.の扱い
PCが試合で敗北した場合、彼はエンディングまでDr.クラウンを信じようとする。エンディングで、真相が明らかになるとPCが説得を行なうことになる。

エネミーデータ

エネミーデータ：シーン11



レベル:3
体:15／+5　**反:**12／+4　**知:**12／+4
理:12／+4　**意:**12／+4　**幸:**12／+4
命:6　**防:**4　**組:**5　**受:**3
行:7　**HP:**50　**MP:**30
ガ:殴2(5)／投1(4)／極1(4)／斬0(3)／弾0(3)
特技:
《サイバーダッシュ》:セットアッププロセス。【行動値】に+5する。この効果はラウンド終了まで持続する。「代償:10MP」。
《突進》:ムーブアクション。移動を行なう。攻撃のダメージに+1Dする。移動を行なわない場合、適用しない。この効果はメインプロセス終了まで持続する。
《取っ組み合い》:マイナーアクション。【命中値】判定の達成値に+2する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。
《サイバーファング》:メジャーアクション。近の単体に白兵。ダメージ[〈斬〉12+2D]。
《巨体》:リアクション。【受身値】による組技への防御判定を行なう。防御判定に勝利した場合、ガード修正に+5する。「代償:5MP」。
解説:賭け試合などでファイトマネーを稼いでいたが、口から鼻までを負傷。Dr.クラウンに強化手術してもらった。鈍重な足も改造している。

■戦闘プラン

▼セットアッププロセス
・ビッグボア
《サイバーダッシュ》を使用し、【行動値】12となる。

▼メインプロセス
・ビッグボア
ムーブアクションで《突進》、マイナーアクションで《取っ組み合い》、メジャーアクションで《サイバーファング》を使用し、近の単体に白兵。命中判定の達成値+2。[〈斬〉12+3D]。移動を行なえない場合、[〈斬〉12+2D]。

▼リアクション
・ビッグボア
【受身値】による組技への防御判定に勝利した場合、ガード値に+5。「代償:5MP」。

エネミーデータ：シーン12



レベル:3
体:12／+4　**反:**14／+4　**知:**12／+4
理:12／+4　**意:**12／+4　**幸:**12／+4
命:6　**防:**6　**組:**5　**受:**5
行:12　**HP:**40　**MP:**30
ガ:殴2(5)／投1(4)／極1(4)／斬0(3)／弾0(3)
特技:
《変則打ち》:ムーブアクション。打撃のダメージに+1Dする。この効果はメインプロセス終了まで持続する。
《スネークアーム》:マイナーアクション。打撃の命中判定の達成値に+3する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。
《邪拳突き》:メジャーアクション。近の単体に打撃。ダメージ[〈殴〉10+2D]。
《蛇腹巻》:カウンター。打撃の防御判定に勝利、攻撃側に[BS:束縛]を与える。「代償:10MP」。
解説:傲慢な性格から空手界を追放された邪道空手家。ザ・ゲートが開催した闇の格闘競大会で右腕を負傷、Dr.クラウンの改造を受けることでその尖兵となった。

■戦闘プラン

▼メインプロセス
・蛇沼獣禅
ムーブアクションで《変則打ち》、マイナーアクションで《スネークアーム》、メジャーアクションで《邪拳突き》を使用し、近の単体に打撃。命中判定の達成値+3。[〈殴〉10+3D]。

▼カウンター
・蛇沼獣禅
打撃の防御判定に勝利時《蛇腹巻》を使用。[BS:束縛]を与える。「代償:10MP」。

エネミーデータ：シーン13



レベル:3
体:12／+4　**反:**15／+5　**知:**12／+4
理:12／+4　**意:**12／+4　**幸:**12／+4
命:7　**防:**6　**組:**6　**受:**5
行:12　**HP:**40　**MP:**30
ガ:殴2(5)／投1(4)／極1(4)／斬0(3)／弾0(3)
特技:
《飛翔》:ムーブアクション。移動を行なう。打撃のダメージに+1Dする。移動を行なわない場合、この効果は適用しない。この効果はメインプロセス終了まで持続する。自身がバッドステータスを受けている場合、使用できない。
《フライングボディアタック》:メジャーアクション。《飛翔》の効果中に使用可能。近の単体に打撃。ダメージ[〈殴〉12+2D]。命中判定に勝利時、さらに[BS:転倒]を与える。
《ロメロスペシャル》:メジャーアクション。近の単体に組技。ダメージ[〈極〉14+2D]。命中判定に勝利時、さらに[BS:束縛]を与える。
解説:父の仇であるアキレウス伊波への復讐に燃える。正体はアーロン・ウェルタ。26歳男性。

■戦闘プラン

▼メインプロセス
・エル・ギャラクシアJr.
PCにエンゲージしていない場合、ムーブアクションで《飛翔》、メジャーアクションで《フライングボディアタック》を使用し、近の単体に打撃。[〈殴〉12+3D]。命中判定に勝利時「BS:転倒」を与える。
《飛翔》で接近ができない場合、メジャーアクションで《ロメロスペシャル》を使用し、近の単体に組技。[〈極〉14+2D]。命中判定に勝利時「BS:束縛」を与える。

エネミーデータ

Dr.クラウン

レベル:5
体:12/+4　**反**:15/+5　**知**:15/+5
理:9/+3　**意**:15/+5　**幸**:12/+4
命:7　**防**:8　**組**:7　**受**:7
行:13　**HP**:100　**MP**:40
ガ:殴3(8)/投3(8)/極3(8)/斬1(6)/弾1(6)
特技:
《毒霧》:ムーブアクション。攻撃のダメージに+2Dする。この効果はメインプロセス終了まで持続する。シーン1回。
《反則攻撃》:マイナーアクション。対象がバッドステータスを受けている場合攻撃のダメージに+1D。この効果はメインプロセス終了まで持続する。
《クラウンボム》:メジャーアクション。近の単体に組技。ダメージ[〈投〉14+2D]。命中判定に勝利時、[BS:転倒]を与える。
《アイアンナックル》:メジャーアクション。近の単体に打撃。ダメージ[〈殴〉16+2D]。
《クラウンイリュージョン》:カウンター。打撃、組技への防御判定に勝利時に使用可能。ダメージを与える。[〈殴〉12+2D]。ラウンド1回。
《ジャックインザボックス》:奥義。メジャーアクション。近の単体に打撃。ドッジ不可。ダメージ[〈絶〉20+2D]。さらに[BS:放心]を与える。「代償:3気合」。
《再行動》(『KZM』P128)
《BOSS属性》(『KZM』P128)
解説:ザ・ゲートに所属するプロモーター。組織に上納する収益を稼ぐため、ベルトを奪ってUMAを地下興行に巻き込む。

モンスター候補生

レベル:2(モブ)
体:9/+3　**反**:12/+4　**知**:12/+4
理:9/+3　**意**:9/+3　**幸**:9/+3
命:4　**防**:4(11)　**組**:3　**受**:2(9)
行:-　**HP**:20　**MP**:-
ガ:殴0(2)/投0(2)/極0(2)/斬0(2)/弾0(2)
特技:
《モンスターパンチ》:メジャーアクション。近の単体に打撃。ダメージ[〈殴〉7+2D]。



戦闘配置図:クライマックス



■戦闘プラン

戦闘開始時、GMは気合カードを3枚、裏向きで取得する。

▼セットアッププロセス
・Dr.クラウン
気合溜めを行ない、気合カードを1枚表にする。
▼メインプロセス
・モンスター候補生
ムーブアクションでPCに接近し、メジャーアクションで《モンスターパンチ》を使用、近の単体に打撃。[〈殴〉7+2D]。
・Dr.クラウン
ムーブアクションでPCに接近、メジャーアクションで《クラウンボム》を使用、近の単体に組技。[〈投〉14+2D]。命中判定に勝利時、さらに[BS:転倒]を与える。対象がバッドステータスを受けている場合、マイナーアクションで《反則攻撃》を使用し、[〈投〉14+3D]に。
表になっている気合カードが3枚ある場合、メジャーアクションで《ジャックインザボックス》を使用、近の単体に打撃。リアクションでドッジは発生しない。[〈絶〉20+2D]と[BS:放心]を与える。対象がバッドステータスを受けている場合、マイナーアクションで《反則攻撃》を使用し、[〈絶〉20+3D]。
▼全員行動終了時
・Dr.クラウン
《再行動》を使用し未行動となる。ラウンド1回。
▼メインプロセス(《再行動》時)
・Dr.クラウン
バッドステータスを受けている対象に、ムーブアクションで《毒霧》、マイナーアクションで《反則攻撃》、メジャーアクションで《アイアンナックル》を使用。近の単体に打撃。[〈殴〉16+5D]。以後、《毒霧》を使わずダメージ[〈殴〉16+3D]。
▼カウンター
打撃、組技の防御判定に勝利した時、《クラウンイリュージョン》を使用、攻撃側に[〈殴〉12+2D]。ラウンド1回。

■PC人数が少ない

PCがふたりの場合、Dr.クラウンのHPを−30し、《再行動》を削除、モンスター候補生を1体削除する。

エンディングフェイズ

●シーン15：暴かれた悪行

シーンプレイヤー：PC②

◆解説

高層ビルから出た直後。真相を知ったエル・ギャラクシアJr.はPC②に詫び、あらためて伊波への挑戦することを誓う。

▼描写

Dr.クラウンは倒れ、20年前の真相が明らかとなった。アーロンは謝罪と感謝を述べた。

▼セリフ：エル・ギャラクシアJr.

「俺は、思い違いをしていた。一方的に伊波を憎み、あんな真似を……」

「PC②、ありがとう。だが、伊波にはいつか挑戦するよ。遺恨ではなく、エル・ギャラクシアの息子として正々堂々とな！」

◆結末

アーロン・ウェルタとの関係は修復される。PC②がその場を離れたらシーン終了。

●シーン16：熱き闘いの始まり

シーンプレイヤー：PC①

◆解説

WXGPの試合会場。リーグ戦は予定通り開催され、熱い激闘が始まる。

▼描写

いよいよ、WXGP開催日——。

襲撃事件の影響もあって会場は超満員。ファンたちの熱い眼差しが向けられる。

▼セリフ：アキレウス伊波

「怪我の功名だな。襲撃騒動とベルト奪回の話題性もあって超満員だ」

「最高の場で試合ができる。PC①、存分に闘うがいい」

「そして、私もな——」

◆結末

PC①とアキレウス伊波ほか強豪選手たちが、取り戻したベルトをかけて闘う。シーンを終了する。

エンディングについて

この他、ふさわしいエンディングがあればプレイヤーと相談して演出すること。

PC③のエンディング

ICPOの捜査により、Dr.クラウンと地下興行のコネクションは壊滅、ウィリアムアーチャーがPC③に礼を述べる。

シナリオプライド

オープニングフェイズで個別に渡されたもの、ミドルフェイズで全員に渡されたもの、それぞれ5点ずつで、どちらも達成すると合計で10点となる。

【プライド：モンスターネイションズに勝利する】については、PCたちがシーン11～13の試合に全敗した場合は達成されないものとする。

「奪われたチャンピオンベルト」プレイレポート

●シナリオについて

このシナリオは、新設されたチャンピオンベルトが奪われたことに端を発し、父の仇とアキレウス伊波を狙うエル・ギャラクシアJr.と20年前の試合の真相、ザ・ゲートの悪徳プロモーターが登場する。

いくつかテストプレイをしたが、アキレウス伊波が襲撃されるインパクトが大きなシーン、復讐に燃えるエル・ギャラクシアJr.との因縁は好評であった。

●地下興行について

地下興行、地下試合という言葉は耳慣れないものかもしれない。

テストプレイでも、GMに質問があった。GMが一部しか公開されない「金持ちが賭け事したり危険な試合をさせることだよ」と説明すると納得し、理解したようだった。

地下興行、地下試合は都市伝説的に語られ、現代ではアウトローな格闘家が参戦する試合もそのように呼ぶことがあるが、このシナリオでは上記のように定義する。

●エル・ギャラクシアJr.の説得

エル・ギャラクシアJr.ことアーロン・ウェルタは試合で勝つまで説得には応じない。

あるテストプレイでは、頑なな エル・ギャラクシアJr.に対し、「こいつ、説得できないの?」と聞くPC②に、GMは「格闘家は闘うことでしか分かり合えないんだよ」と呟き、実際に戦闘に入った。シナリオでも説得の条件はそう定めてあり、プレイヤーたちも大きく頷く場面があった。

また、伊波から託されたマスクは、試合前に見せて動揺を誘う、試合後に見せて説得の材料にするなど、使い方はさまざまあったが、どちらの場合でも試合をして倒すという展開に変更はなかった。

●アキレウス伊波の扱い

PCがふたりの場合、「シーン9」でDr.クラウンから招待状が届いた際、プレイヤーからアキレウス伊波本人も参加させたらどうかという提案があった。GMはいろいろ考えたが、これは伊波が動けないのでできないとした。プレイ後に聞き取りを行なったが、エル・ギャラクシアJr.の復讐の対象である伊波がやってくると、プレイヤーそっちのけになりそうだったからとの判断であった。

●エンディングについて

エンディング、ベルトを取り戻したことにより、WXGPが開催される。

あるテストプレイで、プレイヤーからエル・ギャラクシアJr.もリーグ戦に参戦させるというのは?　とのアイデアがあった。確かにそれは面白いと思ったGMは、その意見を採用、またアングルのためにマスクを被ったマスクド・スターまで登場するなど、盛り上がるWXGPが演出された。

また、伊波の弟子であるPC①が師匠超えを宣言し、マイクパフォーマンス行なうと言った例があった。プロレスをよく知らないというプレイヤーであったが、プロレスらしさをうまくロール・プレイしていた。



プリプレイ

■シナリオデータ

プレイヤー人数：1～3人
キャラクターレベル：3
プレイ時間：3～4時間

■ストーリー

舞台はアジアの小国ナックリー王国。国王主催によるナックリー武術大会（*）が開催されようとしていた時、要人が集まるこの大会を狙って、王弟バヤックがクーデターを起こした。

このクーデターには、王弟の私兵である民間軍事企業のアクトシステムズが関与しており、その代表のアイザック・オーガンは国際犯罪組織ザ・ゲートの幹部であった。

アイザックの目的は、ナックリー王国の聖地で自生するヨッダーの葉である。通常なら価値のないものだが、特殊な方法で精製することで身体能力を飛躍的に強化する薬物（*）となり、組織に大きな利益をもたらす。アイザックは、王弟バヤックの野心を実現する協力の見返りとしてヨッダーの葉を独占し、ナックリーを王国を薬物精製の拠点としようとしていた。

ＰＣたちはこのナックリー王国の動乱に巻き込まれることになる。そんな中で国王ダグラーム九世を助け、ナックリー王国からザ・ゲートを排除するため、闘っていく。革命の黒幕であるアイザック・オーガンを倒すとシナリオは終了となる。

●ナックリー王国について

アジアの南部にある立憲制の国。貿易と観光業で近代的な発展を遂げている。首都はナックリー市。格闘家を戦士として尊ぶ文化があり（*）、軍隊は刀剣や槍などで武装した儀仗兵のみである。

■ＰＣ間コネクション

次のようにＰＣ間コネクションを取得すること。

PC①→PC②→PC③→PC①

シナリオについて
このシナリオは、『ゲーマーズ・フィールド別冊40　TRPG EVOLUTION ～進化するTRPG～』に掲載された『KZM』リプレイ「熱闘!!　ファイティングキングダム」のifストーリーとなっている。リプレイで阻止されるクーデターがもし成功していたら……という設定のシナリオである。

(*) ナックリー武術大会
２年に一度、国王が主催し、世界各地から招いた格闘家が競い合う大会。要人も集まるため、革命側に一網打尽にされてしまう。

(*) 強化する薬物
恐怖心も克服でき、身体能力も向上するが、副作用として依存性が強く、寿命を縮めるなど負担が大きい。ザ・ゲートは兵士を強化する薬物、いわゆるコンバットドラッグとして開発した。違法薬物である。

(*) 戦士として尊ぶ文化があり
独立が脅かされた時代、徒手空拳で立ち向かった戦士の伝説があり、格闘家と武術が尊敬され、銃器などの近代兵器は忌避されている。

オープニングフェイズ

●シーン1：革命勃発!?

マスターシーン

登場判定：なし

◆解説

ナックリー王国の首都。武術大会の会場となる大型ホール。出場選手のほか、主催者であるナックリー国王ダラーム九世ほか、王族、高官が集まっている。開催宣言の直後、アクトシステムズ(*)の傭兵たちが会場を制圧しようと突入してくる。

▼描写

ナックリー王国武術大会開催当日——。

会場の大型ホールには、伝統ある武術大会を見ようと大勢の観客が集まっていた。この大会を競い合う格闘家、そして主催者であるナックリー王国の国王ダラーム九世、政府高官なども集まる国を上げての催しである。

しかし、人々が開催を待つさなか、突如武装集団がなだれ込んできた。

▼セリフ：武装集団

「我々はナックリー革命軍(*)である!」

「抵抗する者は射つ!」

◆結末

会場は騒然となり、来賓の主要人物や大会出場予定だった格闘家たちも身柄を拘束される。シーンを終了する。

●シーン2：逃亡する国王

シーンプレイヤー：PC③

登場判定：なし

◆解説

場所は武術大会会場となっている大型ホール。PC③は武術大会に出場する選手であったが、武装集団の突入によって会場は混乱に見舞われている。その会場の中で、PC③は国王ダラーム九世を拘束しようとする兵士を目撃する。兵士たちはエキストラであり、ダラーム九世は判定の必要なく救出できる。

▼描写

会場となったホールは、武装集団の出現によって会場は騒然となっていた。兵士たちは、要人や選手たちも拘束しようとしている。大

PCの人数が少ない場合

シーンプレイヤーがいないオープニングは省略する。

(*) 民間軍事企業アクトシステムズ

軍隊の代わりに警備や護衛を請け負う企業。代表はアイザック・オーガン。王弟の護衛の名目で武装したまま会場に潜入した。

(*) ナックリー革命軍

実体は、王弟バヤックを臨時大統領とするアクトシステムズの傭兵たちだ。規模は数百人程度だが、近代的な軍隊のないナックリー王国を短時間で占拠できた。

シーン2：PC③がいない場合

PC③がいない場合、シーン2を省略し、ダラーム九世が単独で会場から脱出した展開に変更する。

トレーラーシート

トレーラー

アジアの小国ナックリー王国——
格闘技を尊ぶ文化のあるこの国で
国王主催の武術大会開催中に
王政打倒を叫ぶ革命が発生した

集まった格闘家たちも
この動乱に巻き込まれた

背後にうごめくザ・ゲートの陰謀
ナックリー王国に迫る危機を
その拳で救えるか？

拳禅無双
「動乱の王国」
ヒトよ、熱き魂を拳に込めろ!!

奈落落ち／GMが決定する

シナリオハンドアウト

各PCには以下の設定がつく。セッション開始前に、よくプレイヤーと相談すること。

PC①：武術大会に参加していた格闘家
PC②：潜入捜査官
PC③：武術大会に参加していた格闘家

PC①用ハンドアウト

クイックスタート：最後の継承者（P44）

コネクション：エリザ・マイニ　**関係：恩人**

キミは、ナックリー王国で開催される格闘大会に出場する予定だった。しかし、突如情勢が変わり、キミは囚われの身となってしまった。そんなキミを助け出してくれたのは、国王付きの秘書エリザ・マイニである。革命が起こり、その騒動の中で行方知れずとなった国王ダラーム九世を探し出してほしいというのだ。

PC②用ハンドアウト

クイックスタート：炎のボクサー（『KZM』P30）

コネクション：アイザック・オーガン　**関係：敵意**

キミは、ICPOの捜査官だ。アジアの小国ナックリー王国にて秘密犯罪組織ザ・ゲートの活動を調査すべく潜入捜査をしていた。しかし、国王主催の格闘大会の開幕を機にクーデターが発生した。この動乱にザ・ゲートの幹部と目されるアイザック・オーガンが関与しているらしい。混乱の中、犯罪の証拠となる違法薬物を入手しなければならない。

PC③用ハンドアウト

クイックスタート：ドランクマスター（『KZM』P22）

コネクション：ダラーム九世　**関係：庇護**

キミは、ナックリー王国で開催される格闘大会に出場するためにやって来た。しかし、大会当日になって情勢が一変、革命騒動に巻き込まれてしまう。騒然とする会場で、キミは国王ダラーム九世を助け出し、会場から逃亡した。兵士たちは、国王と彼を助けたキミを狙っている。なんとか身を守らねばならない。



国王の弟。要人が集まる武術大会を利用してクーデターを敢行。遅れた軍事力しかないナックリー王国の文化に不満を持っていた。近代的な武器を偏愛し、格闘家を嫌悪している。シナリオ本編には登場しない。

会主催者にしてPC③を招いた国王ダラーム九世もまた、彼らに拘束されようとした。

▼セリフ：兵士

「急げ、国王を捕らえろ!」

(PC③に)「なんだ貴様?　革命の邪魔をするつもりか!?」

(倒した)「ぐえっ!?」

▼セリフ：ダラーム九世

(助けた)「……あ、ありがとうございます! 助かりました」

◆結末

PC③に【プライド：国王を守る】を渡す。PC③がダラーム九世を連れて会場から脱出したら、シーンを終了すること。

●シーン3：革命騒ぎ

シーンプレイヤー：PC①

登場判定：なし

◆解説1

武術大会の会場となった大型ホールの控室。PC①は、兵士たちに連行され、控室に拘束された場面となる。

アイザック・オーガンが現われ、PC①にクーデターが収まるまでおとなしくするよう命じる。

▼描写1

突如、武術大会の会場に突入してきた武装集団は革命と称し、要人や選手たちを拘束していった。PC①も同様に拘束され、控室に押し込められた。兵士を率いているのは、大会の出場選手であったアイザック・オーガンである。

▼セリフ：アイザック・オーガン

「武術大会は中止になった。大人しくしていれば危害は加えん」

「事が終わればこの国は生まれ変わる。そうなるまで余計な真似はしないのが賢明だぞ」

「お前には関わりない国だろう?　どうなろうと構わんはずだ」

「分かったな?　兵士にはおかしな真似をしたら撃ち殺していいと命じてある」

◆解説2

拘束からしばらくのち、警戒の隙をついて(*)エリザ・マイニが控室にやってくる。エリザはPC①の脱出を手引し、国王ダラーム九世の救出を依頼する。

▼描写2

それから、しばらく——。

兵士たちの警戒の隙を突き、控室にひとりの女性が忍び込んできた。

「静かに、今ならここを出られます……」

彼女は、国王付きの秘書であったエリザ・マイニであった。

▼セリフ：エリザ・マイニ

「兵士が持ち場を離れたみたいなんです。さっ、今のうちに」

(何が起きたのか?)「クーデターが起こったんです。王弟殿下が、王権を打倒すると主張して……」

「国王陛下とは連絡が取れません。どこかに連れ去られたのか、会場からもお姿が見当たらず。無事ならいいのですが……」

「どうか陛下をお助けしてください。このままでは、国は乗っ取られてしまいます!」

(引き受けた)「ありがとうございます!」

「では、見張りの兵士が戻ってくる前に」

◆結末

兵士たちが戻ってくる前に脱出できる。

PC①に【プライド：国王を助ける】を渡す。エリザと共に控室から離れたら、シーンを終了する。

(*) 警戒の隙をついて

大会に参加するPC①は、クーデターに関わりのない格闘家である。人質の価値もなく、銃器で脅せばおとなしくなると思っており、兵士たちも他の要人の監視に回っている。

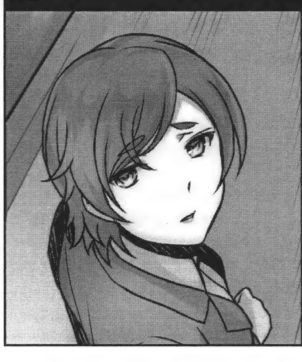
ダラーム九世



エキストラ

40歳の男性。ナックリー王国国王。政務に関わらない立憲君主である。かなりのお人好しで、弟のバヤックのことは微塵も疑っていなかった。かなりの格闘技好きで、トレーニングはしているが実戦では通用しない。PCたちに守ってもらうこととなる。プレイヤーが危険にさらさない限り、基本的に戦闘には巻き込まれない。

エリザ・マイニ



エキストラ

22歳の女性。ナックリー国王付き秘書官。海外に留学経験もある才媛で、王弟バヤックに不審を抱いていた。しかし、国王がお人好しのため、忠告も信じてもらえなかった。PCたちに協力し、国王の救出を依頼する。プレイヤーが危険にさらさない限り、基本的に戦闘には巻き込まれない。

●シーン4：証拠を見つけ出せ

シーンプレイヤー：PC②

登場判定：なし

◆解説

ナックリー王国首都のナックリー市のホテルなど(*)。捜査のために滞在していたPC②は、革命軍を名乗る武装勢力が巡回する中、支給された専用の通信機(*)でICPOのウィリアム・アーチャー(*)との連絡を取っている。ザ・ゲートのアイザック・オーガンが薬物犯罪に関与している疑いがあり、その捜査を命じられる。

▼描写

ナックリー王国首都ナックリー市。武装した兵士が巡回する中、PC②は裏路地に身を潜め、ICOPの捜査官ウィリアム・アーチャーと専用の通信機で連絡を取っていた。

▼セリフ：ウィリアム・アーチャー

「PC②、私だ。どうやらクーデターが起こったようだ。通信施設も掌握され、通常の連絡手段は取れないものと思って欲しい」

「ザ・ゲートの幹部、アイザック・オーガンが違法薬物の開発に関与しているという情報がある。PC②、君にはそのサンプルを証拠として押収してもらいたい」

「クーデター騒ぎでこちらも介入できない。しかし、その証拠があれば(*)ザ・ゲートをナックリーから排除できる」

「大変な状況だが、どうか頼む。ザ・ゲートはクーデターにも関与しているようだ。このまま国を掌握されれば、違法薬物の拠点が出来上がってしまうかもしれん」

「国王付きの秘書であるエリザ・マイニという人物が協力してくれる手筈だった。まずは捜して接触してもらえないだろうか?」

◆結末

PC②に【プライド：サンプルを入手する】を渡す。

PC②がアーチャーからの指示を受け、行動のためにその場を離れたら、シーンを終了する。

シーン4：PC②がいない場合
PC②がいない場合、このシーンは省略する。

シーン2：PC②の立場
PC②はハンドアウトでICPOの捜査官を指定しているが、協力者でもよい。
なお、リプレイでは先に連絡を絶った潜入捜査官がいたが、すでに始末されており、シナリオには登場しない。

(*) ホテルなど
目立たない場所ならどこでもよいので、PC②に演出の希望があるなら変更してよい。

(*) 支給された専用の通信機
ウィリアム・アーチャーと直接やり取りできる高性能なもの。革命側が通信を掌握するため、オープニング以降はエンディングまで通信できなくなる。

(*) ウィリアム・アーチャー
くわしくは『KZM』P119。

(*) その証拠があれば
クーデターという状況と捜査中ということでICPOも表立って動けない。サンプルが見つかれば、国際社会と連携して動くこともできる。

ミドルフェイズ

●シーン5：国王の決意

シーンプレイヤー：PC③

登場判定：10

◆解説

PC③はダラーム九世と共に(*)大型ホールから脱出し、ナックリー市の裏通りに身を潜めている。革命軍側の装甲車が市街を巡回し、王政を打倒したと宣撫している。

▼描写

PC③は武術大会の会場から逃れ、国王と共に裏通りに潜伏している。革命軍は都市の掌握に乗り出しており、装甲車のスピーカーからは臨時大統領と革命軍が王政を打倒したのだとの声明する声が響いている。

▼セリフ：装甲車のスピーカー

「我々は、革命軍である!」

「頑迷な国王を追放し、臨時大統領と共に国を救うものである!」

▼セリフ：ダラーム九世

「……どうにか身を隠せました。申し訳ない、こんなことに巻き込んでしまって」

「せめて、あなただけはお逃げください。国賓で招いたというのに、これ以上巻き込むわけにはいきません」

（拒否した）「し、しかし……」

▼セリフ：兵士の声

「いたぞ、国王だ!」

（PC③に）「貴様、国王側の者か!」

◆結末

会話が一段落したところで国王を発見したと叫ぶ革命軍の兵士の声が聞こえてくる。兵士たちがPC③とダラーム九世を取り囲んだところでシーンを終了する。

●シーン6：国王に迫る危機

シーンプレイヤー：PC①

登場判定：10

◆解説

エリザ・マイニと共に武術大会のホールから脱出し、市街の物陰に身を潜めたところ。エリザは、革命軍の正体がアイザックが率いるアクトシステムズの傭兵たちであること、アイザックと王弟バヤックの関係について説明する。そののち兵士たちが国王を見つけたとの騒ぎが起こる。

PC人数が少ない場合
シーンプレイヤーのPCがいない場合、省略するか、他のPCをシーンプレイヤーに変更する。PC③がシーンプレイヤー担っているシーンは、PC①かPC②を割り当てる。どちらのPCに割り当てるかは、基本的には気合カードの少ない方を優先するが、GMは状況を見て判断すること。
PC①しかいない場合は、省略する「シーン5」以外はPC①がシーンプレイヤーとなる。

シーン5：PC③がいない場合
このシーンは省略する。

(*) ダラーム九世と共に
ダラーム九世はPC③に同行する。

シーン5：他のPCが登場した
PC①がこのシーンに登場したら、「シーン6」は省略するかエリザがPCたちにこれまでの事情を説明するシーンに変更する。

シーン6：他のPCが登場する。
PC③がこのシーンに登場すると、ダラーム九世を追ってきた兵士がやってくる展開に変更し、「シーン7」に続く。

(*) 軍隊のないナックリー
現代は国際関係の情勢から平和になったことと、近代的な武器より武術が尊敬される文化的背景による。



ブチギレファイトで知られるフルコンタクト系の空手家。"キレる25歳"という仇名で知られる。アイザックから提供された薬物の影響で課題だった恐怖心の克服に成功したため、喜んでしたがっている。

シーン7：エリザとダラーム九世の扱い
エリザ、ダラーム九世は戦闘には参加せず、PCが敵を迎え撃つなら巻き込まれないものとする。

(*) PC全員が自動登場
PC②がこのシーンまでに登場していない、偶然に合わせたとしてよい。

(*) 革命軍兵士×2
PCの人数が少ないごとに1体削除する。PCがひとりの場合、革命軍兵士はエキストラとなり、敵はダビィのみになる。なお、倒しても銃器などの武装をPCが使うことはできない。

(*) ヨッダーの葉
王弟も価値がないと思っており、アイザックの好きに放置している。調合法を突き止めたザ・ゲートのみが精製でき、クーデターへの協力の見返りとして土地ごと与えている。
王室には伝説の背景も伝わっており、ダラーム九世はこのことを知っている。

▼描写
エリザ・マイニと共に武術大会の会場から脱出し、ナックリー市街の物陰に身を隠している。どうやら、クーデターの首謀者は王弟と雇われた傭兵たちらしい。

▼セリフ：エリザ・マイニ
「王弟殿下は、アクトシステムズという傭兵企業と契約し、身辺警護をさせていました。そのアクトシステムズの代表が、アイザック・オーガンなんです」
「バヤック殿下は、最新の兵器を偏愛し、ナックリー王国に時代遅れな軍隊しかないことを嫌っておりましたから……」
「軍隊のないナックリー（*）では、彼らに対抗できません」
（PC②が登場した）「ICPOの方ですか？　た、助かりました！」
「国王陛下の行方は分からない状況です。兵士が陛下を捜索しているようですので、まだ捕らえられてはいないと思いますが……」

▼セリフ：兵士たち
「国王が見つかったらしいぞ、急げ！」

◆結末
国王を発見した兵士たちが裏通りに急行している。エリザはあらためてPC①に国王救出を願う。PC①が裏通りに向かうと、このシーンは終了となる。

●シーン7：VS"キレる25歳"
シーンプレイヤー：PC③
全員登場

◆解説
バトルシーンとなる。PC全員が自動登場（*）となる。PC③とダラーム九世が兵士たちに発見された「シーン5」の続きとなる。
連行しようとするアクトシステムズの傭兵と、格闘家ダヴィ・ヘイロとの戦闘になる。ダヴィ・ヘイロはアイザック・オーガンが精製した薬物に依存するようになっており、革命軍に協力している。
彼らは、PCたちも反動側と見なし、問答無用で連行しようとする。ダヴィは、ヨッダーの葉から精製した薬物を使用し、自分を強化する。敵は、革命軍兵士×2（*）、ダビィ・ヘイロ。
倒したヘイロから事情を聞こうとしても、薬物の影響で直後に気を失ってしまい、くわしい話を聞き出すことはできない。

▼描写
国王ダラーム九世を発見した兵士たちが、裏通りに殺到してくる。
「見つけたぜ、ダラーム九世だ」
革命軍を名乗る兵士たちの中に、武術大会に出場するはずだった空手家、ダビィ・ヘイロの姿があった。

▼セリフ：ダヴィ・ヘイロ
「……お前ら、武術大会に出る予定だった連中だな？」
「おい、兵隊ども。こいつらを片付けるから、アイザックにはちゃんと報告しろよ？」
（薬物を摂取）「r……ぐうううう！　効いてきたぜええ！　今なら誰にも負けねえ！　ひゃあはあああああっ!!」
（倒した）「ち、ちくしょう……！　俺は、無敵になったはずなのに……」
「う、ぐ……!?　く、くるし……心臓が……」（気を失う）

◆結末
敵をすべて倒したら戦闘は終了する。ダラーム九世、エリザから情報を聞く場合は、次のシーンへ移行すること。

●シーン8：国王の願い
シーンプレイヤー：PC②
全員登場

◆解説
場所はナックリー市のモーテルなど。身を隠せる場所にやって来たPCたちは、ダラーム九世とエリザ・マイニから情報を得られる。それぞれのセリフを参考に、以下の情報を伝える。

・戦士の谷とヨッダーの葉について
ヨッダーの葉（*）とは、戦士の谷に自生する植物の葉。ナックリー王国の伝説では、列強によって独立を脅かされたとき、ひとりの戦士が戦士の地に身を隠し、軍神と邂逅した。この戦士は列強の軍隊に徒手空拳で立ち向かい撃退したが、のちに命を落とした。
これはヨッダーの葉によってもたらされた効果とその副作用である。

・アイザック・オーガンと王弟について
アイザック・オーガンは元傭兵で民間軍事企業アクトシステムズの代表。王弟バヤックに取り入って身辺警護を務めていた。大会に参加したのは、武術大会を観戦する要人と国

王を確保するのが目的だったようだ。

・アクトシステムズについて

　王弟バヤックは、近代的な武器で武装しているアクトシステムズを気に入り、彼らに戦士の谷近くに土地を寄贈している。兵舎は、そこに建てられ、兵士たちは革命軍として出払っているものと思われるが、ドローン（*）が警戒している。

　兵舎は郊外にあり、自動車などの移動手段を確保する必要がある。

▼描写

　革命軍の兵士から逃れ、ダラーム九世とエリザの身を安全なところに隠す。

「まさか、ヨッダーの葉を使ったとは……」

　ダラーム九世は、深刻な表情をしていた。

▼セリフ：ダラーム九世

（ヨッダーの葉について）「我が国の伝説です。列強の脅威に晒された時代、ひとりの戦士が逃げ延びた谷で戦いの神に出会ったと」

「その戦士は、銃器で武装した兵士をも徒手空拳で倒し、国の危機を救いましたが、その代償に命を落としました」

「以来、その地は戦士の谷として我が国の聖地になったのです。それはヨッダーの葉にみだりに触れさせぬためでもあります」

「ヨッダーの葉には、力を上昇させ、闘争心を掻き立てるという効果がありますが、寿命を縮めてしまう副作用もあります。ヨッダーの葉を悪用させてはいけません。それだけは止めなくては……」

（王弟について）「弟の不満が少しでも紛れるならばと身辺警護に傭兵を雇うことを認めたのですが、それが仇になったようです」

▼セリフ：エリザ・マイニ

（アイザック・オーガンについて）「実戦経験豊富な傭兵です。王弟殿下の推薦で、武術大会にも出場することになっていました。アイザックが会場の警備を把握し、国王と要人を確保するためだったのですね」

（アクトシステムズについて）「彼らの兵舎は戦士の谷の近く、郊外にあります。革命軍を名乗って国王陛下の確保と首都の掌握に乗り出していますから、今なら兵舎は手薄なのではないでしょうか？　ただ、ドローンが警備しているようです」

「兵舎に向かうには、車が必要です。調達しな

(*) ドローン

　軍事用の無人航空機。プロペラで飛行しており、機銃を装着しているもの。AI制御で、センサーで発見した対象を自動的に攻撃する。

エネミーデータ

ダヴィ・ヘイロ

レベル：3

体：12／+5　**反：**15／+5　**知：**12／+4

理：12／+4　**意：**9／+3　**幸：**9／+3

命：7　**防：**6　**組：**5　**受：**5

行：12　**HP：**50 MP：25

ガ：殴2(5)／投2(5)／極2(5)／斬0(3)／弾0(3)

特技：

《ヨッダーの葉》：セットアッププロセス。打撃のダメージ+2D。クリンナッププロセスにHPを1D失う。この効果はラウンド終了まで持続する。

《正拳突き》：メジャーアクション。近の単体に打撃。ダメージ［〈殴〉10+2D］。

《ブチギレパンチ》：メジャーアクション。近の単体に打撃。ダメージ［〈殴〉20+2D］。シーン1回。

解説：ブチギレファイトで知られる空手家。革命軍側についている。

革命軍兵士

レベル：2（モブ）

体：12／+4　**反：**9／+3　**知：**9／+3

理：9／+3　**意：**9／+3　**幸：**9／+3

命：3　**防：**2(9)　**組：**3　**受：**1(8)

行：－ HP：20 MP：－

ガ：殴2(4)／投2(4)／極1(3)／斬(2)／弾0(2)

特技：

《自動小銃》：メジャーアクション。遠の単体に遠隔攻撃。ダメージ［〈弾〉8+2D］。

シーン7：戦闘配置図



■戦闘プラン

▼セットアッププロセス

・ダヴィ・ヘイロ

　ダヴィは《ヨッダーの葉》を使用する（以降のダメージには計算済）。

▼メインプロセス

・ダヴィ・ヘイロ

　最初のメジャーアクションは《ブチギレパンチ》を使用し、近の単体に打撃。［〈殴〉20+4D］。

　2回目以降のメジャーアクションは《正拳突き》を使用し、近の単体に打撃。［〈殴〉10+4D］。

・革命軍兵士

　メジャーアクションは《自動小銃》、遠の単体に遠隔攻撃。ダメージ［〈弾〉8+2D］。

▼クリンナッププロセス

　ダヴィはHPを1D失う。

(*) 移動手段を調達する
ふたつの例が書いてあるが、PCがこれ以外の方法を思いついたなら、然るべき判定と難易度をGMがアドリブで用意すること。

シーン9：ダラーム九世とエリザの扱い
ダラーム九世とエリザはその場に残しても同行させても展開は変わらない。基本的に身を隠してPCの帰還を待つが、プレイヤーが望んだら同行してもよい。

(*) 助けを求める格闘家
彼らは武術大会に出場する予定だった格闘家だ。リプレイにも登場する。それぞれのプロフィールは以下のとおり。



ナックリーの門番と言われた地元の格闘家。古式レスリング、クシュティを使う。



中国拳法の翻子拳とボクシングを使うスピーディなスタイルの格闘家。



大食い大会でも名を馳せた巨漢。ケンカ殺法で賭け試合も多く経験している。

ければなりません」

◆結末

ダラーム九世やエリザから事情を聞き終えたところで、PC全員に【プライド：ナックリー王国を救う】を渡す。

アクトシステムズの兵舎に向かうには、移動手段を確保する必要がある。PCがその確保の行動に移ったら、シーンを終了する。

●シーン9：移動手段の調達

シーンプレイヤー：PC②

登場判定：10

◆解説

ナックリー市の大通りなど。戦士の谷にある兵舎に向かうため、移動手段を調達する (*)。市内には、革命軍の兵士たちが移動に使っているトラックがある。これを強奪する場合、誰かひとりが難易度12の【反射】判定を行なう。成功すれば、兵士の目を盗んでトラックを奪うことができる。失敗すると見つかってしまい、別のトラックを奪えるが登場しているPCは全員3DのHPを失う。

また、市民と交渉して車を確保する方法もある。PCのうち誰かひとりが難易度12の【理知】判定に成功すれば、市民から車を提供してもらえる。失敗すると通報され、兵士が駆けつけて攻撃し、HPを3D失う。この場合、別の車を用意して（別の市民からの提供）戦士の丘に向かうことになる。

▼描写

クーデターで掌握された戦士の谷に向かうには、車などの移動手段が必要だ。街には、革命軍のトラックが行き交い、検問で封鎖されて足止めされている車が立ち往生している。

▼セリフ：革命軍の兵士（強奪の場合）

（判定に失敗）「なんだ、貴様らは!?　国王に加担した連中か！」

▼セリフ：運転手（交渉の場合）

（判定に失敗）「おおい！　こっちだ、怪しいやつがいるぞ！」

◆結末

PCたちが戦士の谷の兵舎の向かったら、シーンを終了する。

●シーン10：兵舎への侵入

シーンプレイヤー：PC①

全員登場

◆解説

PCたちは、ナックリー市を離れ、戦士の谷近くにあるアクトシステムズの兵舎が見える場所までやってくる。

兵舎の規模は大きく、内部には研究施設もある。駐留する兵士は少数だが、それを補うためにドローンが警戒している。これに発見されると装備した機銃で攻撃される。身を隠して潜入するには、難易度12の【反射】か【理知】判定を行ない、成功する必要がある。PCは全員判定を行なうこと。判定に失敗したPCに対し、ドローンは遠隔攻撃を行なう。【命中値】判定の遠隔攻撃で、ダメージ［〈弾〉6+2D］。なお、判定に失敗しても潜入できる。

▼描写

戦士の谷近く、鉄条網や見張り塔など、軍事基地さながらのアクトシステムズの兵舎があった。ナックリー王国の掌握のために兵士は出払っているようだが、周囲には武装したドローンが飛行して警戒している。

◆結末

判定の処理を終え、PCたちが兵舎に潜入したらシーンを終了する。

●シーン11：囚われの格闘家

シーンプレイヤー：PC③

全員登場

◆解説

兵舎内のシーン。見つからずに研究施設まで向かえる。途中には営倉があり、助けを求める格闘家 (*) の声が聞こえる。彼らを助けるためには、難易度12の【体力】か【知覚】の判定に成功し、扉をこじ開ける必要がある。この判定は失敗しても何度でもできるが、失敗するたびに判定を行なったPCは疲労によって2DのHPを失う。

▼描写

PCたちは兵舎内に潜入し、内部の通路にいる。訓練設備を始め、まざまな施設があるが、奥には研究施設と思しき部屋が用意されているようだ。

「誰かいないのか！　出せ、出してくれ！」

営倉に続く通路の方から、声が聞こえる。武術大会に出場する予定だった格闘家たちがここに連行されてきたようだ。

▼セリフ：格闘家たち
「出してくれ！　わけのわからないうちにこんなとこに閉じ込められたんだ！」
（助けた）「おお、助かった！　こんな目に遭わされて黙っていられるか！」

◆結末

格闘家たちは助け出されると、兵士たちを相手に大暴れるする。兵士たちが対処するためクライマックスで登場するモブの数が減少する。PCたちが奥の研究施設に向かったら、このシーンを終了すること。

●シーン12：現われたアイザック

シーンプレイヤー：PC②
全員登場

◆解説

場所は、兵舎内の研究施設。ここではヨッダーの葉を材料とした違法薬物が精製されており、サンプルを入手できる。このサンプルがあれば、ザ・ゲートによる犯罪の証拠となり、告発できる。PCがサンプルを得ると、生体改造を完了したアイザック・オーガンが兵士とともに登場する。

▼描写

研究施設内には、研究施設内にはヨッダーの葉と、それを精製して作られた薬品がアンプルに詰められていた。持ち帰れば、ザ・ゲートの組織犯罪を告発する証拠にできるだろう。
「ネズミが忍び込んできたか」
現われたのは、兵士を引き連れたアイザック・オーガンだ。身体を一部をザ・ゲートの技術で機械化しているようだ。

▼セリフ：アイザック・オーガン
「クーデターのさなかに乗り込んでくるとはな。狙いはそのサンプルか。だったら、生かして帰すわけにはいかん」
「ちょうど組織の新装備の装着手術が終わったところだ。さっそく実験台になってもらおうじゃないか」

◆結末

アイザック・オーガンの命令で兵士たちがPCたちを取り囲む。クライマックスフェイズへと移行する。

クライマックスフェイズ

●シーン13：灼熱の腕

シーンプレイヤー：PC①

◆解説

クライマックスのバトルシーン。実権施設内で戦闘となる。敵は、機械化したアイザック・オーガンと革命軍兵士×2（*）、ザ・ゲート戦闘員（*）。「シーン11」で格闘家を助け出していると革命軍兵士が1体削除される（*）。

▼描写

アイザック・オーガンは、身体の一部を機械化していた。それはザ・ゲートの技術によるものらしい。
「この身体があれば、誰にも負けん」
アイザックの機械の腕が、赤熱している。

▼セリフ：アイザック・オーガン
「まとめてぶちのめしてやろう」
「瞬時にここまでの高温で加熱できるとは。さすがは組織の最新技術、試すのが楽しみになってきたな」
「このヨッダーの葉を精製すれば、死を恐れず戦う兵士ができあがる。副作用があろうが欲しがっている連中はたくさんいる」
「どうせバヤックはまともに国を統治できん。すぐに内戦か周辺国の介入が起こるだろう。この薬の最初の市場となるのだ」
（倒した）「く、くそう……！　か、身体が、いうことを聞かん……！」
（PC①に）「おとなしくしていろと忠告したのだがな。そいつを無視したことを後悔させてやろう」
（PC②に）「組織のことを嗅ぎ回ってこんな小国までやってきたか。まあいい、始末して禍根を断つとしよう」
（PC③に）「せっかくだ、ここで中止となった武術大会と洒落込もうか。お前は、国王のお気に入りだったようだしな」

◆結末

敵をすべて倒せば戦闘は終了する。エンディングフェイズに移行すること。

（*）革命軍兵士
データはP27。

（*）ザ・ゲート戦闘員
データは『KZM』P130。

（*）革命軍兵士が1体削除される
P30のエネミーデータにあるPCの人数が少ない場合の記述に合わせてエネミーの数を変更した後、この処理を行なうこと。

エネミーデータ

アイザック・オーガン

レベル:6
体:16／+5　**反:**13／+4　**知:**12／+2
理:12／+4　**意:**12／+4　**幸:**12／+4
命:7　**防:**7　**組:**7　**受:**7
行:10　**HP:**105　**MP:**30
ガ:殴2(8)／投2(8)／極1(7)／斬0(6)／弾0(6)
特技:
《ヨッダーの葉》：セットアッププロセス。攻撃のダメージに+2D。クリンナッププロセスにHPを1D失う。この効果はラウンド終了まで持続する。
《ヒートハンド》：ムーブアクション。攻撃のダメージに+2D。この効果はメインプロセス終了まで持続する。
《窒息攻撃》：マイナーアクション。組技の命中判定に勝利時、さらに［BS：放心］を与える。この効果はメインプロセス終了まで持続する。ラウンド1回。
《コンバットサブミッション》：メジャーアクション。近の単体に組技。ダメージ［〈極〉10+2D］。命中判定に勝利時、［BS：マヒ］を与える。
《コンバットブロー》：メジャーアクション。近の単体に打撃。ダメージ［〈殴〉12+2D］。
《サイバーリンク》：カウンター。打撃、白兵への防御判定に勝利した時に使用可能。攻撃側にダメージを与える。［〈投〉10+2D］。ラウンド1回。
《ヒートエンド》：奥義。ダメージロール。ダメージの属性を〈絶〉に変更し、ダメージに+24。さらに［BS：重圧］を与える。「代償：3気合」。
《BOSS属性》（『KZM』P129）
《再行動》（『KZM』P129）
解説:ザ・ゲートの幹部。民間軍事企業アクトシステムズを使い、クーデターによってナックリー王国を組織の拠点にしようと企む。肉体の一部を機械化している。

■戦闘プラン

戦闘開始時、GMは気合カードを3枚、裏向きで取得する。

▼セットアッププロセス

・アイザック・オーガン

気合溜めを行ない、気合カードを1枚表にする。気合カードがない場合、《ヨッダーの葉》を使用する。

▼メインプロセス

・アイザック・オーガン

PCが同じエンゲージにいない場合、ムーブアクションでPCに近づく。PCがエンゲージしている場合、《ヒートハンド》を使用。マイナーアクションで《窒息攻撃》を使用、メジャーアクションは《コンバットサブミッション》を使用し、近の単体に打撃。ダメージは［〈極〉10+2D］。《ヒートハンド》使用時は［〈極〉10+4D］、さらに命中判定に勝利すると［BS：マヒ］［BS：放心］を与える。

表になっている気合カードが3枚ある場合、ダメージロール直前に《ヒートエンド》を使用、ダメージ属性を〈絶〉に変更、ダメージ+24、［BS：重圧］を与える。

▼全員行動終了時

《再行動》を使用し未行動となる。ムーブアクションで《ヒートハンド》、マイナーアクションで《急所狙い》、メジャーアクションで《コンバットブロー》を使用し、近の単体に打撃。［〈殴〉12+4D］。

・革命軍兵士

メジャーアクションは《自動小銃》を使用、遠の単体に遠隔攻撃。［〈弾〉8+2D］。

・ザ・ゲート戦闘員

メジャーアクションは《コンバットブロー》を使用、近の単体に打撃。［〈殴〉10+2D］。

▼カウンター

・アイザック・オーガン

打撃、白兵への防御判定に勝利時に《サイバーリンク》を使用、［〈投〉10+2D。1ラウンド1回。

▼クリンナッププロセス

《ヨッダーの葉》を使用している場合、HPを1D点失う。

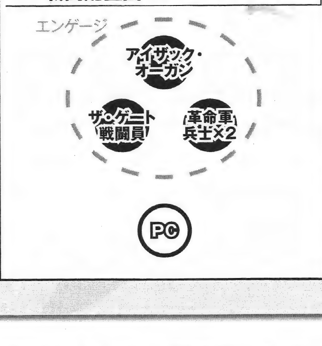
■PC人数が少ない

PCがふたり以下の場合、アイザック・オーガンのHPを−20し、《サイバーリンク》を削除する。

PCがひとりの場合、さらにアイザック・オーガンのHPを−20し、《再行動》を削除、ザ・ゲート戦闘員を1体削除する。



戦闘配置図：クライマックス



エンディングフェイズ

●シーン14：革命の終焉

シーンプレイヤー：PC③

◆解説

PC①とPC③のエンディング。クーデターが鎮圧され、王宮に招かれたPCたちはダラーム九世とエリザから礼を言われる。

▼描写

指揮官のアイザック・オーガンが倒れたことでクーデターはすぐに鎮圧された。国王は自分を守ってくれた格闘家を王宮に招き、今回のことで礼を述べるのだった。

▼セリフ：ダラーム九世

「ありがとうございます。あなたたちのおかげで、ナックリーは救われました」

▼セリフ：エリザ・マイニ

「この国に平和が戻りました。あなた方のおかげです」

◆結末

ナックリー王国に平和が訪れる。PCたちの今後を演出し、シーンを終了する。

●シーン15：悪が栄えた試しなし

シーンプレイヤー：PC②

◆解説

PC②のエンディング。事件は解決し、PC②は出国するため空港にいる。サンプルの入手によってザ・ゲートの関与が明らかとなり、アクトシステムズは一掃された。ウィリアム・アーチャーが通信機でPC②をねぎらい、礼を言う。

▼描写

サンプルの確保によってICPOが本格的に動き出し、クーデターに加担したアクトシステムズの勢力も一掃された。

▼セリフ：ウィリアム・アーチャー

「よくやってくれた、PC②。あのサンプルのおかげで国際社会も動いた」

「アクトシステムズも、この国から一掃された。ありがとう、君のおかげだ」

◆結末

ナックリー王国を発つ飛行機の時間が迫る。PC②がその場を離れたらシーン終了。

エンディングについて

アイザックを倒し、ダラーム九世が無事ならクーデターは鎮圧される。王弟バヤックに人望はなく、アクトシステムズ以外に加担する勢力はない。反乱の首謀者として拘束され、軟禁される。

シナリオプライド

オープニングフェイズで個別に渡されたもの、ミドルフェイズで全員に渡されたもの、それぞれ5点ずつで、どちらも達成すると合計で10点となる。

「動乱の王国」プレイレポート

●シナリオについて

このシナリオは格闘家たちが小国で起こった革命の動乱に巻き込まれるというストーリーになっている。周囲は敵ばかりという状況の中、身ひとつで困難を切り開く格闘家たちの冒険が繰り広げられる。

また、リプレイ「熱闘!! ファイティング・キングダム」でPCが阻止した革命がもし成功したら？ というifストーリーでもある。テストプレイには、このリプレイを読んでいたプレイヤーと読んでいないプレイヤーがいたが、前者は展開が違うために新鮮な気持ちで楽しみ、後者は知らなくても通常どおりに遊べていた。

●ナックリー王国

シナリオの舞台となったナックリー王国は、格闘家が尊敬される文化が背景にあり、近代的な装備を持った軍隊がない。それゆえクーデターが成功している。

何度かテストプレイを行なったが、この特殊な設定はPCが活躍するしかない状況の根拠となっていた。「この国の軍隊がなんとかできないのか？」というプレイヤーに、GMが上記の理由を説明したところ「ああ、そりゃしかたないな」と納得していた。その文化についてはさまざまな反応があったが、シナリオは支障なく進行した。

別のテストプレイでは、PC数人で武器を持った軍隊に勝てるのか？ という意見もあった。シナリオが進むにつれ、このクーデターが成功したのは、軍備がないからであって革命側の実数は数百名程度だと分かると、PCたちもなんとかなると思ったようである。実際、ミドルフェイズの戦闘で数名からなるモブを倒すと、革命軍全体の兵数はかなり減ったことになる。

また、敵の兵士から武器を奪ったりできないのかという質問もあったが、このゲームでは武器を使いこなすのには特技が必要で、キミたちには使えないとGMが説明すると、「そりゃそうだ」とプレイヤーも笑ってアイデアを引っ込めていた。

●NPCの扱い

シナリオでは、途中までダラーム九世とエリザ・マイニのふたりのPCが同行することになる。ふたり共エキストラであり、無力な存在だ。

何回かテストプレイをしたが、最後まで同行させた場合と安全なところに避難させた例があった。どちらの場合でも、NPCは戦闘に巻き込まれないので、シナリオの展開は特に影響することはなかった。

●エンディングについて

アイザック・オーガンを倒し、ヨッダーの葉を精製した薬物のサンプルを得ると、エンディングでクーデターが鎮圧され、ナックリーにも平和が戻る。

あるテストプレイでは、プレイヤーがせっかくだから武術大会が再開されることにしようとの提案があり、GMもこれを採用した。PC同士の対戦なども演出され、盛り上がるエンディングとなっていた。



シナリオ4 『死闘！ 豪拳争覇!!』

シナリオについて
このシナリオは『KZM』の付属シナリオ「潰せ！ 裏執行部三人衆の罠」の続編として遊ぶことができる。PCが成長している場合、それに合わせてGMがデータを調整する必要がある。キャラクターレベルが4レベルになら、ゲストのHPを＋5～10点、与えるダメージを＋3～5点で調整する。

(*) 大門隆征
くわしくは『KZM』P120。

(*) 岬優奈
くわしくは『KZM』P120。

(*) 一計を案じた
部費削減も豪拳争覇の勝敗も大門には関係がなく、学園の外で岬優奈に協力するPCを排除する事が真の目的である。

(*) 豪拳争覇
学校対抗のトーナメント。優勝旗が拳の図像をあしらっており豪拳旗と呼ばれることからこの通称がついた。

(*) 群雄館学院の学生となる
今回のシナリオでは職業表（学校）の［教職員］はシナリオに参加することが難しいため、選び直してもらうとよいだろう。

プリプレイ

■シナリオデータ

プレイヤー人数：1～3人
キャラクターレベル：3
プレイ時間：2～3時間

■ストーリー

生徒会長・大門隆征（*）の独裁的な支配が続く私立群雄館学院。大門は、これまで自分の支配に抵抗する岬優奈（*）とPCたちを始末するために一計を案じた（*）。部費削減政策をちらつかせ、当然反発する岬優奈に対し、学生団体格闘大会——通称“豪拳争覇（*）”の優勝旗を持ち帰れば見直すという条件を出し、大会にPCたちを引きずり出し、息のかかった者に制裁させるというものだった。

PCたちは、岬優奈の願いに応える形でチームを組み、豪拳争覇に出場することになる。

豪拳争覇を勝ち抜き、大門の意を受けた決勝戦で戦う大尊寺剛太率いる盤嶽高に勝利すれば優勝となり、シナリオ終了となる。

■キャラクター作成

このシナリオは、PCは全員群雄館学院の学生となる（*）。キャラクター作成時のライフパスの職業は、職業表（学校）（『KZM』P35）を使用すること。

●ハンドアウト

PCは豪拳争覇に出場するチームとなり、ハンドアウトは共通のものを使用する。

■PC間コネクション

次のようにPC間コネクションを取得すること。

PC①→PC②→PC③→PC①

オープニングフェイズ

●シーン1：自由のために

シーンプレイヤー：PC②
全員登場

◆解説

場所は、群雄館学院の視聴覚室(*)。PCたちは岬優奈の許に集まっている。優奈は、大門の部費削減を撤回させるため、PCに豪拳争覇に出場し、その優勝旗を持ち帰って欲しいと頼む。豪拳争覇のルールについては岬優奈が語るが、くわしくはミドルフェイズのP34欄外を参照のこと。

▼描写

群雄館学員の視聴覚室には、生徒会長・大門隆征による支配に反対する生徒が集まっている。大門が打ち出した部費削減政策の撤回を求める岬優奈に対し、彼はとある条件を出したという。

▼セリフ：岬優奈

「生徒会長は、部費削減の撤回して欲しいならと、ある条件をつけてきました……」
「今度の学生団体格闘選手権――豪拳争覇に優勝し、豪拳旗を我が校に持ち帰れたら、というものです」
（豪拳争覇について）「学校対抗の団体格闘競技です。あまりに破天荒なため、参加する学校も少なく、我が校でも出場しようという生徒はいません」
（大会の形式）「団体の中から代表選手ひとりを選出し、相手をKOするまで闘います。決勝戦は、団体同士、全員での総力戦ということになります……」
（ルールについて）「格闘技の総合ルール(*)ということらしいですが」
「こちらを引き下がらせる無理難題なのは、わかっています。ですが会長は確かに約束しました。優勝旗があれは、彼も撤回せざるを得ないはず。方法はそれしか……」
「他の生徒たちは、大門会長と大会を恐れて出場を要請できない状況です。もう皆さんに頼るしか……」
（引き受けた）「ありがとうございます！」

◆結末

PCたちに【プライド：豪拳争覇で優勝する】を渡す。

PCたちが豪拳争覇の優勝目指して動き出したところで、シーンを終了する。

「潰せ！　裏執行部三人衆の罠」から続けて遊ぶ
続けて遊ぶ場合、「潰せ！　裏執行部三人衆の罠」のエンディングフェイズで大門が呼び寄せた四天王はすでに倒しているとする。必要なら、そのシーンを演出してもいいだろう。

(*) 視聴覚室
大門に反発する生徒たちがよく集る場所となっている。

PCの人数が少ない場合
数合わせのために、志を同じくする生徒が1～2人参加してくれるが、彼ら（格闘技の経験はなく人数合わせで名乗り出る男子生徒）はエキストラであり、戦えば必ず負ける。PCが全勝するしかない。エキストラについてはP42のプレイレポートを参照。

(*) 格闘技の総合ルール
“豪拳争覇”の試合ルールは、総合格闘技のルールになっている。PCが通常通り戦闘を行なう限りはルール違反となることはない。

トレーラーシート

トレーラー

生徒会長大門隆征（だいもん・りゅうせい）による
強圧的な支配が続く群雄館学院
その支配をさらに強めようと
部費削減の方針を打ち出した

この方針を撤回させるには
“豪拳争覇（ごうけんそうは）”に優勝せねばならない

強豪ひしめく学生格闘大会を
勝ち抜くことができるのか？

拳禅無双
「死闘！　豪拳争覇!!」
ヒトよ、熱き魂を拳に込めろ!!

PC①～③用ハンドアウト

クイックスタート：レギュレーション参照

コネクション：岬優奈（みさき・ゆうな）　　**関係：同志**

キミたちは群雄館学院の生徒だ。岬優奈とともに悪の生徒会長・大門隆征の支配に抵抗を続けている。部費削減政策を打ち出す大門に対し、岬優奈は撤回を要求した。大門は学校対抗の格闘大会“豪拳争覇”の優勝旗を持ち帰れたならと条件を出した。キミたちは優奈のため、この大会に出場することにした。

レギュレーションなど

クイックスタート：
PC①：最後の継承者（P44）
PC②：炎のボクサー（『KZM』P30）
PC③：秘伝の使い手（『KZM』P18）

PCには以下の設定がつく。セッション開始前に、よくプレイヤーと相談すること。

PC①～③：
大門隆生に反発する群雄館学院の学生である。

奈落落ち／不可

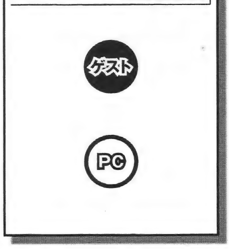
ミドルフェイズ

豪拳争覇のルール
豪拳争覇のルールは以下の通りである
・各試合でPCのうちから代表選手ひとりを選出し、対戦校の代表であるゲストと戦闘を行なう。他のPCは観戦を選択できる。
・代表選手との戦闘に勝利すると次の試合に進出する。
・一度出場した選手は決勝まで出場できない（PC人数が少ない場合はエキストラが出場したこととなる）。
・決勝に進むまでPCは回復を行なえない。

PCが敗北する
PCが負けた場合、PCと対戦した相手は進出を辞退してPCたちが繰り上げ出場となる。大門の依頼を受けた大尊寺が、決勝でPCたちと対戦するために脅しや暴力を振るっているからだ。

(*) 市民アリーナ
豪拳争覇の会場となる体育施設。観客も大勢収容できる。

シーン2～4：戦闘配置図



PC人数が少ない場合
一部の試合を判定とする。PCがふたりの場合、第1回戦の西岡圭佑はエキストラとし、プレイヤーのひとりが難易度13の【命中値】か【組技値】の任意の判定を行なう。成功すれば勝利して次に進み、失敗したら3DのHPを失うものの、勝利する。
PCがひとりの場合、上記の措置に加えて2回戦の新鉢おりえも同様の判定を行なうこと。

大会中の岬優奈
マネージャーという立場で応援してくれる。事前に対戦校の情報収集をしており、プロフィールをPC に向けて解説する。

シーン5について
登場せずに舞台裏にいたPCは、決勝戦の前に住宅を使って回復できる。
PCが途中で負けて決勝に進出する場合、大尊時は相手校を辞退に追い込んだことも大門に報告しており、PCが真相を知る展開とする。

●シーン2：第1回戦、城東高校

シーンプレイヤー：任意
全員登場

◆解説

バトルシーンとなる。場所は豪拳争覇会場の市民アリーナ (*)。第1回戦は城東高校。代表選手は西岡圭佑。代表をひとり選出し、西岡圭佑と戦闘を行なう。

▼描写
豪拳争覇の会場となる市民アリーナでは、開会式が終わり、群雄館学院の第1回戦が始まった。相手は、城東高校だ。

▼セリフ：岬優奈
「城東高校は、全日本柔道高校選手権連覇を達成した西岡圭佑くんが所属しています」
「代表選手は、彼で間違いないでしょう」

▼セリフ：西岡圭佑
「よろしく！　お互い、精一杯やろうぜ」

◆結末

PCが勝利すると、群雄館学院は2回戦に進出する。準備ができたら次のシーンへ。

●シーン3：第2回戦、聖エリエス学院戦

シーンプレイヤー：任意
全員登場

◆解説

バトルシーン。第2回戦、聖エリエス学園の代表選手である新蜂おりえが対戦相手だ。PCとの戦闘を行なう。

▼描写
第2回戦、対戦相手おりえ率いる聖エリエス学院の女子チームである。

▼セリフ：岬優奈
「聖エリエス学園はスポーツに力を入れている女子校です。新蜂おりえさんは体操の選手ですが、女子プロレスラー志望だとか」

▼セリフ：新蜂おりえ
「誰が相手でも勝たせてもらうわ！」

◆結末

PCが勝利すると、群雄館学院は準決勝に進出する。準備ができたら次のシーンへ。

●シーン4：準決勝、青扇付属戦

シーンプレイヤー：任意
全員登場

◆解説

バトルシーン。青扇付属との準決勝。代表の如月夕端との対戦を行なう。PCから代表を選び、戦闘を開始する。

▼描写
準決勝の相手は青扇付属。大将は如月流新空手の使い手、如月夕端が代表選手だ。

▼セリフ：岬優奈
「いよいよ準決勝ですね。青扇付属は江戸時代、藩校だったという歴史ある学校です」
「如月夕端くんは蹴り技中心の如月流新空手を創始した武術家のご子息だそうです」

▼セリフ：如月夕端
「さて、勝たせてもらいますよ」

◆結末

勝利すると決勝戦への進出が決定する。決勝戦までは時間が取られる。次のシーンへ。

●シーン5：動き出した悪意

マスターシーン
登場判定：10

◆解説

会場の市民アリーナ裏。大尊寺剛太が大門と携帯でPCたちの制裁について話している。登場判定に成功したPCは登場できる。

▼描写
会場の市民アリーナ裏。盤嶽高の大尊時は携帯で誰かと話している。漏れ聞こえる声からすると、その相手は大門のようだ。

▼セリフ：大尊寺剛太
（携帯で電話し）「俺だ、大尊寺だ。群雄館とは予定通り決勝で当たるぜ、大門生徒会長さんよ。そいつらをボコせば依頼達成ってわけだ。……謝礼の件、忘れんなよ?」
（PCに）「群雄館の連中かよ。……まっ、そういうこった。決勝を楽しみにな」

◆結末

PC全員に【プライド：盤嶽高を倒す】を渡す。このプライドはシーンに登場していないPCも得られるものとする。大尊寺たちはその場から去り、シーンを終了する。

エネミーデータ

エネミーデータ：シーン2



レベル：3
体：12／+4　**反：**12／+4　**知：**15／+5
理：15／+4　**意：**9／+3　**幸：**12／+4
命：6　**防：**5　**組：**7　**受：**5
行：12　**HP：**45　**MP：**30
ガ：殴2(5)／投3(6)／極3(6)／斬0(3)／弾0(3)
特技：
《足払い》：ムーブアクション。組技の〈投〉ダメージに+1Dする。この効果はメインプロセス終了まで持続する。
《フェイント技術》：マイナーアクション。攻撃の命中判定の達成値+2。この効果はメインプロセス終了まで持続する。
《背負投》：メジャーアクション。近の単体に組技。ダメージ［〈投〉10+2D］。命中判定の勝利時、さらに［BS：転倒］を与える。
《寝技》：メジャーアクション。［BS：転倒］を受けている対象に使用可能。近の単体に組技。ダメージ［〈極〉17+2D］。
解説：城東学園代表。全日本高校選手権連覇の強豪だが、豪拳争覇は初出場。

■戦闘プラン

▼メインプロセス

・西岡圭佑

PCが同じエンゲージにいない場合、ムーブアクションで近づく。マイナーアクションは《フェイント技術》を使用し、【組手値】の達成値+2。エンゲージしている場合、ムーブアクションで《足払い》を使用する。

PCが［BS：転倒］を受けていない場合、メジャーアクションは《背負投》を使用し近の単体に組技。［〈投〉10+2D］。《足払い》使用時［〈投〉10+3D］。命中判定に勝利時、［BS：転倒］を与える。

PCが［BS：転倒］を受けている場合、メジャーアクションは《寝技》を使用、近の単体に組技。［〈極〉17+3D］。

エネミーデータ：シーン3



レベル：3
体：13／+4　**反：**15／+5　**知：**12／+4
理：14／+4　**意：**10／+3　**幸：**12／+4
命：6　**防：**5　**組：**6　**受：**5
行：8　**HP：**40　**MP：**25
ガ：殴2(5)／投2(5)／極1(4)／斬0(3)／弾0(3)
特技：
《ドロップキック》：メジャーアクション。近の単体に打撃。ダメージ［〈殴〉11+2D］。命中判定に勝利した場合、［BS：転倒］を与える。「代償：転倒」。
《ロビンソンスペシャル》：メジャーアクション。［BS：転倒］を受けている対象に使用可能。近の単体に打撃。［〈殴〉18+2D］。自身がバッドステータスを受けていると使用できない。
《ヘッドスプリング》：クリンナッププロセス。［BS：転倒］を解除する。「代償：5MP」。
解説：女子プロレスデビューを夢見て体操部に所属。身体能力を生かしたスタイルで戦う。

■戦闘プラン

▼メインプロセス

・新蜂おりえ

ムーブアクションで移動を行ない、メジャーアクションで《ドロップキック》を使用し、近の単体に打撃。命中判定の達成値+3。［〈殴〉11+2D］。命中判定に勝利した場合、［BS：転倒］を与える。「代償：転倒」。

対象が［BS：転倒］を受けており、自身がバッドステータスを受けてない場合、《ロビンソンスペシャル》を使用し、近の単体に打撃。［〈殴〉18+2D］。

▼クリンナッププロセス

・新蜂おりえ

［BS：転倒］を《ヘッドスプリング》で解除する。

エネミーデータ：シーン4



レベル：3
体：12／+4　**反：**15／+5　**知：**14／+4
理：12／+4　**意：**11／+3　**幸：**12／+4
命：8　**防：**6　**組：**6　**受：**6
行：10　**HP：**40　**MP：**30
ガ：殴2(5)／投3(6)／極3(6)／斬0(3)／弾0(3)
特技：
《如月流逆巻》：ムーブアクション。《如月流襲撃術》で受ける代償による［BS：浮動］を受けない。この効果はメインプロセス終了まで持続する。「代償：5MP」。
《如月流旋風》：ムーブアクション。《如月流襲撃術》のダメージ+1D。この効果はメインプロセス終了まで持続する。
《如月流蹴撃術》：メジャーアクション。近の単体に打撃。ダメージ［〈殴〉12+2D］。「代償：浮動」。
《如月流吹上》：カウンター。打撃への防御判定の勝利時に使用可能。攻撃側にダメージを与える。［〈殴〉8+2D］。「代償：10MP」。
解説：武術家の息子。代々伝わる武術と空手を合わせた蹴り技主体の如月流新空手を使う。

■戦闘プラン

▼メインプロセス

・如月夕端

ムーブアクションは《如月流逆巻》を使用し、メジャーアクションは《如月流蹴撃術》を使用し、近の単体に打撃近の単体に打撃。［〈殴〉12+2D］。「代償：5MP」。

カウンターを行なった後は、ムーブアクションで《如月流旋風》を使用し、メジャーアクションは《如月流蹴撃術》を使用し、近の単体に打撃。ダメージ［〈殴〉12+3D］、「代償：浮動」。

▼カウンター

・如月夕端

打撃への防御判定に勝利した時に《如月流吹上》を使用、ダメージを与える。［〈殴〉8+2D］、「代償：10MP」。

クライマックスフェイズ

PCの回復
このシーンでは、戦闘前にサポーターの効果で回復してよい。プレイヤーに伝えること。

審判について
盤嶽高が反則を行なっても、審判は気がつかない。

●シーン6：決勝、盤嶽高戦

シーンプレイヤー：PC①

◆解説

バトルシーンとなる。決勝戦はPC全員と盤嶽高が全員で一斉に戦う試合となる。対戦前に岬優奈が手当てを行ってくれ、PC全員がHPを4D回復できる。決勝の相手は大尊寺剛太、盤嶽高選手×2。戦闘を開始せよ。

▼描写

いよいよ、決勝戦――。

盤嶽高は、準決勝の対戦相手が辞退したため決勝に進んできた。盤嶽高の大尊寺剛太の凶暴そうな視線が向けられる。

▼セリフ：岬優奈

「盤嶽高は、荒れた屈指の不良高として知られていますが、勝ち上がってくるとは……」
「大尊寺剛太くんは、ヘビー級に匹敵する体格を持ったボクシング選手だそうです」
「気をつけてください。どうかご無事で」

▼セリフ：大尊寺剛太

「悪いが、豪拳旗は諦めてくれや」
「辞退するなら今のうちだぜ？　俺たちは、お前らを叩きのめせって頼まれてるんでな」
（誰に頼まれたのか？）「そいつは言わずもがなってやつだ。お前らには、誰なのか心当たりがあるんじゃねえのか？」
「いくぞ、おめえら！　群雄館の雑魚どもをぶっ潰してやろうじゃねえか!!」
（倒した）「ち、ちくしょう……！」
（問い詰める）「わ、分かった！　話す……。お前んところの生徒会長に頼まれたんだよ！」

◆結末

敵をすべて倒すと戦闘は終了する。PCたちは、豪拳旗を授与される表彰式に向かい、エンディングフェイズに移る。

エンディングフェイズ

エンディングについて
続けてシナリオ5を遊ぶ場は、「シーン7」を、このシナリオで完結する場合は「シーン8」のエンディングとなる。

シーン7：大門の反応
大門の目的はPCへの制裁であったが、見事優勝されてしまい、制裁の目論見も崩れ去ってしまう。真相を明かし、大門が大尊寺を使えないやつと罵り、悔しがるシーンを追加してよい。

シナリオプライド
オープニングフェイズでPCたちに渡されたもの、ミドルフェイズで渡されたもの、それぞれ5点ずつで、どちらも達成すると合計で10点となる。クライマックスでの戦闘で盤嶽高に敗れると、いずれのシナリオプライドも達成できなかったものとする。

プレイレポート
「シナリオ4」のプレイレポートは、P42に「シナリオ5」のものと合わせて掲載されている。

●シーン7：さらわれた優奈

シーンプレイヤー：PC①

◆解説

「シナリオ5」を続けて遊ぶ場合のエンディング。表彰式を終え、豪拳旗を授与されるが、会場には岬優奈が見当たらない。周囲を捜しても彼女の姿はなく、控室には脅迫状が置いてある。

▼描写

豪拳争覇に優勝し、群雄館学院に豪拳旗を授与された。しかし、会場からいつの間にか優奈の姿が消えていた。控室にもその姿はなく、一通の手紙が置いてあるだけだった。

▼セリフ：脅迫状

「岬優奈の身は預かった。返してほしくば豪拳旗を持ってこい」

◆結末

このシーンの後、「シナリオ5」のオープニングに続く。プレイヤーに続編となることを伝えてシーンを閉じ、このシナリオを終了すること。

●シーン8：豪拳の旗

シーンプレイヤー：PC②

◆解説

「シナリオ5」を続けて遊ぶ予定はなく、このシナリオで完結する場合のエンディング。会場での表彰式を終えると、その様子を見守る岬優奈が駆け寄ってきて、礼を言う。

▼描写

表彰式を終えると、会場で見守っていた岬優奈も駆け寄ってくる。見事豪拳旗を授与されたPCたちに笑顔を見せてくれた。

▼セリフ：岬優奈

「おめでとうございます、皆さん！」
「大門生徒会長も、約束通り部費削減は撤回するでしょう。皆さんのおかげです」
「さあ、群雄館に帰りましょう。優勝の報告を待っている生徒たちもいるはずです」

◆結末

PCたちは優奈と共に群雄館学院に豪拳旗を持ち帰り、大門は部費削減を撤回する。シーンを閉じ、シナリオは終了となる。

エネミーデータ

大尊寺剛太（だいそんじ・こうた）

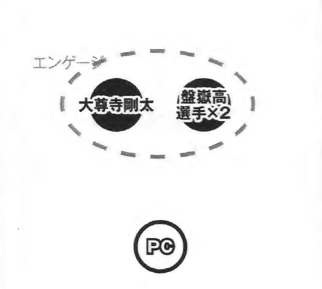
レベル：5

体：15／+5　**反：**12／+4　**知：**6／+2
理：14／+4　**意：**9／+3　**幸：**12／+4
命：7　**防：**6　**組：**5　**受：**6
行：10　**HP：**90　**MP：**30
ガ：殴2(7)／投2(7)／極1(6)／斬0(5)／弾0(5)

特技：
《勝てばよかろう》：常時。対象がバッドステータスを受けている時に有効。攻撃のダメージに+1Dする。
《目潰し》：マイナーアクション。攻撃の命中判定に勝利時、さらに［BS：放心］を与える。この効果はメインプロセス終了まで持続する。
《ジャブ》：マイナーアクション。【命中値】判定の達成値+2、《ストレート》のダメージ+1D。この効果はメインプロセス終了まで持続する。「代償：3MP」。
《ストレート》：メジャーアクション。近の単体に打撃。ダメージ［〈殴〉14+2D］。
《フック》：メジャーアクション。近の単体に打撃。ダメージ［〈殴〉12+2D］。命中判定に勝利時、さらに［BS：マヒ］を与える。
《巨体》：リアクション。【受身値】による組技への防御判定を行なう。防御判定に勝利時、ガード修正に+5する。
《袋叩き》：奥義。メジャーアクション。近の単体に打撃。ドッジ不可。ダメージ［〈絶〉20+2D］。対象に［BS：転倒］を与える。「代償：3気合」。
《BOSS属性》（『KZM』P129）
《再行動》（『KZM』P129）
《司令塔》（『KZM』P129）

解説：盤嶽高の不良仲間を率い、大門の依頼で群雄館学院のPCたちを潰そうとする。ヘビー級の体躯を誇るボクシング経験者。

戦闘配置図：クライマックス



盤嶽高選手（ばんがく）

レベル：1（モブ）

体：9／+3　**反：**9／+3　**知：**9／+3
理：9／+3　**意：**6／+2　**幸：**9／+3
命：3　**防：**2(9)　**組：**2　**受：**2(9)
行：－　**HP：**20　**MP：**5
ガ：殴2(3)／投2(3)／極1(2)／斬0(1)／弾0(1)

特技：
《隠し武器》：メジャーアクション。近の単体に白兵。ダメージ［〈殴〉7+2D］。解説：盤嶽校の不良生徒たち。

■戦闘プラン

・大尊寺剛太
戦闘開始時、GMは気合カードを３枚、裏向きで取得する。

▼セットアッププロセス
・大尊寺剛太
気合溜めを行ない、気合カードを1枚表にする。
気合カードがない場合、場面（選択）の、得物チンピラに《司令塔》を使用する。

▼メインプロセス
・盤嶽高選手
メジャーアクションは《隠し武器》を使用し、近の単体に白兵。［〈殴〉7+2D］。大尊寺剛太の《司令塔》の効果中の場合、［〈殴〉7+3D］。

・大尊寺剛太
PCが同じエンゲージにいない場合、ムーブアクションで近づく。
PCがバッドステータスを受けていない場合、マイナーアクションで《目潰し》、メジャーアクションで《フック》を使用し、近の単体に打撃。［〈殴〉12+2D］。命中判定に勝利時、［BS：放心］［BS：マヒ］を与える。「代償：5MP」。
PCがバッドステータスを受けている場合、マイナーアクションで《ジャブ》、メジャーアクションで《ストレート》を使用し、命中判定の達成値+2。［〈殴〉14+3D］。
表になっている気合カードが3枚表の場合、メジャーアクションは《袋叩き》を使用、近の単体に打撃。防御判定でドッジは発生しない。［〈絶〉20+2D］。対象に［BS：転倒］を与える。「代償：3気合」。

▼全員行動終了時
・大尊寺剛太
《再行動》を使用し未行動となる。

▼リアクション
・大尊寺剛太
【受身値】による組技への防御判定に勝利した場合、《巨体》を使用し、ガード修正に+5する。1ラウンド1回。

■PCの人数が少ない場合

PCの人数がふたりの場合、盤嶽高選手を－1体し、大尊寺剛太のHPを－20する。
PCの人数がひとりの場合、ふたりの場合に加えて、盤嶽高選手をすべて削除し、大尊寺剛太のHPを－20し、《再行動》を削除する。





シナリオ5
『踏破！ 荒神の山!!』

プリプレイ

このシナリオについて
「シナリオ4」をプレイしていることが前提となっている。そうでない場合は、豪拳争覇に優勝するシーンを挿入するなど、シナリオの改変が必要となる。

気合カードの取得
このシナリオは短いシナリオで、通常よりもシーンが少ない。そのことはプレイヤーにも伝え、各シーンで積極的にプライドに関わるロールプレイを行ない、気合カードを獲得してもらうこと。

(*) 岬優奈
くわしくは『KZM』P120。

(*) 不良格闘家たち
ストリートファイトや非公式の試合を行なう格闘家たち。賭博行為や決闘罪などの犯罪にもなり得るので、公式の大会には参加できない場合がある。

(*) 大門隆征
くわしくは『KZM』P120。

(*) 合計15点までとする
つまり、4レベルまで成長し、アイテムの常備化は5点まで認められる。

■シナリオデータ

プレイヤー人数：1～3人
キャラクターレベル：4
プレイ時間：2～3時間

■ストーリー

豪拳争覇に優勝し、優勝旗である豪拳旗を授与された群雄館学院のPCたち。しかし、喜びも束の間、岬優奈(*)が何者かに誘拐されてしまった。

誘拐犯からの脅迫状には、岬優奈を返してほしくば幸陣山の頂上に豪拳旗を持ってくるよう要求が書かれていた。幸陣山は、荒神が棲むという伝説があり、人々も滅多に立ち寄らない危険な山である。その山で待ち受けるのは、格闘家集団“舞烙拳竜”の不良格闘家たち(*)であった。

山頂で待ち受けるのは“舞烙拳竜”のリーダーにして、古武術流派、荒神流の継承者である荒神京太郎。歴史の表舞台に立つことを望む彼は大門隆征(*)と取引し、PCたちを叩きのめそうとする。

PCたちは、幸陣山を踏破して“舞烙拳竜”の格闘家たちを倒し、頂上で待ち受ける荒神京太郎を倒すとシナリオは終了となる。

■キャラクターの成長

このシナリオは「シナリオ4」の続編に当たり、PCのキャラクターレベルは4レベル、経験点の使用は合計15点までとする(*)。

それ以上のレベルで遊ぶは場合は、ゲストデータをGMが改造して対応すること。

成長したPCを前提としているので、クイックスタートは使用しない。

■PC間コネクション

次のようにPC間コネクションを取得すること。

PC①→PC②→PC③→PC①

オープニングフェイズ

●シーン1：生徒会長の策謀

マスターシーン

登場判定：なし

◆解説

PCの登場は不可。群雄館学院の生徒会室で、大門隆征が呼び出した何者かを相手に(*)話をし、PCを制裁するよう命じる。

▼描写

群雄館学院の生徒会室——。

「蟻の一穴（いっけつ）、天下の破れともいう」

生徒会長、大門隆征が呼び寄せたその人物は、静かにその論を聞いていた。

▼セリフ：大門隆征

「豪拳旗を紛失したとなると連中の責任問題だ。停学、退学の処分で追放できる。……まっ、少々病院で過ごさせるのもよかろう」

「ここまでは思惑通りだ。後は任せる、成功したら特待生の地位も約束しよう」

▼セリフ：謎の人物

「…………」

◆結末

謎の人物は無言で頷き、退室する。大門が不敵な笑みを浮かべ、シーンを終了する。

●シーン2：黒の拳

シーンプレイヤー：PC①

全員登場

◆解説

「シナリオ4」のエンディングフェイズの直後。

場所は、豪拳争覇の会場の控室。脅迫状が置かれており、豪拳旗を幸陣山(*)の頂上に豪拳旗を持ってこいと書かれている。

▼描写

豪拳旗を手に、控え室に戻ったキミたち。だが、先に戻ったはずの岬優奈の姿はなく、筆書きされた和紙の書状が残されている。

▼セリフ：脅迫状

「岬優奈の身は預かった。返してほしくば豪拳旗を持ってこい」

「引き渡しの場所は幸陣山の頂上。日没までに届けなければ身の安全は保証しない」

「我々は舞烙拳竜（ブラックナックル）——」

◆結末

脅迫状には黒い拳の紋章(*)がある。

PC全員に【プライド：岬優奈を助け出す】を渡す。PCたちが幸陣山に向かったら、シーンを終了する。

(*) 何者かを相手に

この人物は、荒神京太郎である。

シーン2：警察への通報

大門の父親は影の総裁と呼ばれる人物で、警察も忖度して動きは鈍い。さらった岬優奈とともに行方をくらまし、エンディングの「シーン8」のバッドエンドを向かえる。

警察に報せるとバッドエンドを迎える。"舞烙拳竜"を裁きにかけたい場合、リーダーの荒神京太郎に勝利すれば望むようにできる。

(*)幸陣山

豪拳争覇の会場となった市民アリーナから少し離れたところにある。荒神が棲む山との伝説によって恐れられているうえ、"舞烙拳竜"のアジトにもなっており、地元の住民も滅多に近づかない。PCたちは場所もその謂れも知っているとしてよい。

(*) 黒い拳の紋章

"舞烙拳竜"のエンブレムである。難易度10の【理知】判定に成功したPCは、彼らがストリートファイトや賭け試合を行ない、不良や暴走族も傘下に収める格闘家集団であると分かる。判定に失敗するとこの情報は得られないが、シナリオの進行には支障がない。

トレーラーシート

トレーラー

豪拳争覇に優勝したものの
岬優奈がさらわれてしまった
脅迫状に記された黒い拳のエンブレム
目指すは、荒神が棲まう山
刻限は、日没まで

待ち受ける闇の格闘家集団

彼らは、"舞烙拳竜（ブラックナックル）"——
持てる技を駆使し、頂上に至れ！

拳禅無双
「踏破！　荒神（あらがみ）の山!!」
ヒトよ、熱き魂を拳に込めろ!!

レギュレーションなど

「シナリオ4」で使用したキャラクターをキャラクターレベル4に成長させて参加させることを想定している。

PCには以下の設定がつく。セッション開始前に、よくプレイヤーと相談すること。

PC①～③：
大門隆征に反発し、豪拳争覇に優勝した群雄館学院の学生である。

奈落落ち／不可

PC①～③用ハンドアウト

レギュレーション参照

コネクション：岬優奈　　**関係：同志**

キミたちは、豪拳争覇に優勝し、豪拳旗を送られた群雄館学院の選手だ。この報告を誰よりも待っている岬優奈が、何者かにさらわれてしまった。控室に置かれていた脅迫状には、彼女の身柄と引き換えに豪拳旗を持って幸陣山の頂上に来いという。取引の刻限は日没まで。キミたちは優奈を救うため、幸陣山へと向かうことにした。

ミドルフェイズ

(*) 制限時間を管理する
刻限の日没までの時間をラウンド数によって管理する。経過したラウンド数が少ないほどPCたちに有利な展開となる。プレイヤーには伝えること。

(*) バイク部隊
戦闘の結果、バイクは破壊され、使えないものとする。

(*) バイク部隊×2
PCの人数が少ないごとにモブを1体ずつ減らすこと。



■制限時間

ミドルフェイズでは制限時間を管理する(*)。戦闘が発生した際、合計10ラウンド以内でクライマックス到達できないと制限時間を超え、バッドエンドを迎えてしまう。

●シーン3：暴走バイク集団!!

シーンプレイヤー：PC②
全員登場

◆解説

バトルシーン。PCが幸陣山の麓に到着したところ。"舞烙拳竜"のバイク部隊(*)現われ、戦闘となる。敵はバイク部隊リーダー、バイク部隊×2(*)。戦闘終了までにかかった戦闘ラウンドをカウントしておくこと。戦闘終了後、問い詰めれば"舞烙拳竜"について聞き出せる。

▼描写

幸陣山の麓。山は不気味な様子で周囲に人の気配はない。日没までには頂上に向かえるだろう。突然バイクのエンジン音がいくつも響いた。バイクの集団が突っ込んでくる。

▼セリフ："舞烙拳竜"バイク部隊

「その旗は俺たちがいただいたぁ!」
(問い詰める)「"舞烙拳竜"はストリートファイトや賭け試合をやる連中の集まりさ」
「お前らをぶちのめせば名が上がるんだ!　みんな手ぐすね引いて待ってるぜ」

◆結末

敵をすべて倒すとPCたちは先に進める。荒神山に登ったら、次のシーンへ。

●シーン4：断崖を超えろ!

シーンプレイヤー：PC③
全員登場

◆解説

幸陣山の中腹。目の前には行く手を阻む険しい崖がある、これを登るには、PC全員で難易度12の【体力】判定を行なう。判定に失敗したPCはHPを2D失う。

エネミーデータ

バイク部隊リーダー

レベル:3
体:15/+5　**反**:12/+4　**知**:9/+3
理:14/+4　**意**:9/+3　**幸**:9/+3
命:7　**防**:5　**組**:4　**受**:4
行:12　**HP**:40　**MP**:30
ガ:殴2(5)/投2(5)/極1(4)/斬0(3)/弾0(3)
特技:
《アクセル全開》：ムーブアクション。移動を行なう。また、攻撃のダメージ+3する。移動を行なわなかった場合、この修正は適用しない。この効果はメインプロセス終了まで持続する。「代償：5MP」。
《超ぶっ飛ばし》：メジャーアクション。近の単体に白兵。ダメージ[〈殴〉14+2D]。「代償：浮動」。
《ジャックナイフターン》：クリンナッププロセス。離脱を行なう。「代償：5MP」。
解説：バイク部隊を率いるリーダー。

バイク部隊(モブ)

レベル:2
体:12/+4　**反**:12/+4　**知**:9/+3
理:14/+4　**意**:9/+3　**幸**:9/+3
命:7　**防**:5　**組**:4　**受**:4
行:－　**HP**:20　**MP**:20
ガ:殴2(4)/投2(4)/極1(3)/斬0(2)/弾0(2)
特技:
《アクセル全開》：ムーブアクション。移動を行なう。また、攻撃のダメージ+3する。移動を行なわなかった場合、この修正は適用しない。この効果はメインプロセス終了まで持続する。「代償：5MP」。
《ぶっ飛ばし》：メジャーアクション。近の単体に白兵。ダメージ[〈殴〉12+2D]。「代償：浮動」。

■戦闘プロセス

▼メインプロセス

・バイク部隊リーダー

PCとエンゲージしていない場合、ムーブアクションで《アクセル全開》を使用し、PCに接近する。メジャーアクションで《超ぶっ飛ばし》を使用し、近の単体に白兵。[〈殴〉17+2D]。「代償：浮動」。

・バイク部隊

PCとエンゲージしていない場合、ムーブアクションで《アクセル全開》を使用し、PCに接近する。メジャーアクションで《ぶっ飛ばし》を使用し、近の単体に白兵。[〈殴〉15+2D]。「代償：浮動」。

▼クリンナッププロセス

・バイク部隊リーダー

《ジャックナイフターン》を使用、エンゲージから離脱する。

▼描写

幸陣山の中腹、険しい崖がそびえ立つ。迂回している時間はなさそうだ。この崖を登って頂上を目指すほかはない。

◆結末

判定に失敗しても崖は登り切ることはできる。PCが先に進んだら、次のシーンへ。

●シーン5：闇の格闘家たち

シーンプレイヤー：PC①

全員登場

◆解説

幸陣山八合目付近、バトルシーンとなる。待ち伏せした"舞烙拳竜"の格闘家たちが襲いかかってくる。敵は、空手家、柔道家、バウンサー(*)。この戦闘でかかったラウンド数を記録しておくこと。

▼描写

頂上までもう少し。そこに立ちはだかったのは"舞烙拳竜"の格闘家たちであった。

▼セリフ："舞烙拳竜"の格闘家たち

「くくく、この先は通さねえぜ!」

「大会で優勝するほど強いんだろ?　その実力ってやつを見せてもらおうじゃねえか」

◆結末

敵をすべて倒したら戦闘終了となり、先に進める次のシーンへ。

●シーン6：頂上近く

シーンプレイヤー：PC③

全員登場

◆解説

幸陣山の頂上近く。頂上に堂があるのが見える。

ここでPCたちは休憩を行なえる。休憩によって回復するHPは［10－戦闘ラウンド数の合計］Dとなる。合計で10ラウンド以上経過していると、休憩することはできない(*)。

▼描写

幸陣山の頂上近く。見上げると古めかしい堂がある。引き渡しの場所まではあとわずか。その前に、休息を取れそうだ。

◆結末

PC全員に【プライド：頂上に乗り込む】を渡す。

PCが頂上に向かうとクライマックスへ。

(*) 敵は、空手家、柔道家、バウンサー

それぞれのデータは『KZM』P131のものを使用する。PCの人数が2人の場合、バウンサー、さらに1人の場合は柔道家を削除する。

シーン5：戦闘配置図



(*) 休憩することはできない

10ラウンド以上かかった場合は、回復する時間はなく頂上に進まねばならない。このシーンでサポーターを使用することは可能とする。

クライマックスフェイズ

●シーン7：秘められた武術

シーンプレイヤー：PC①

全員登場

◆解説

頂上にある堂の前に、岬優奈を人質に取った"舞烙拳竜（ブラックナックル）"の格闘家たちとリーダーにして古武術荒神流体術を使う荒神京太郎が待ち受けている。敵は、荒神京太郎、キックボクサー、力士(*)。荒神京太郎は、大門の差し金でPCたちを倒すよう命じられたと語る。敵をすべて倒すと無事岬優奈を救出できる。

▼描写

幸陣山の頂上にある古い堂の前に、囚われた岬優奈の姿があった。

「き、来ては駄目です……!!」

岬優奈は、無事のようだ。見れば、周囲には鬼神の石像(*)がいくつも並んでいる。

「刻限までには来たようだな――」

そこにいたのは、"舞烙拳竜（ブラックナックル）"の格闘家たちと頭目と思しき男の姿があった。

▼セリフ：荒神京太郎

「約束通り、岬優奈は返してあげよう。だが、それは俺たちに勝ってからだ」

「余計な邪魔が入らないよう、ここまで来てもらった。悪いな、お前らをぶちのめせってのが今回の依頼なもんでな」

「そうすれば、俺も特待生待遇で群雄館に転入できるもんでな」

「この鬼神の像は、我が流派の開祖がここに籠もって彫ったもの。この技は鬼神の技さ」

「悪いが、潰させてもらう!」（戦闘へ）

（倒した）「そ、そんな……」

▼セリフ：格闘家たち

「豪拳争覇の優勝が、ナンボのもんじゃ!」

（倒した）「バ、バカな……!?　こいつら、本当に、強い……!」

◆結末

戦闘を終え、優奈と共に下山する。エンディングへ移行すること。

岬優奈について

戦闘には巻き込まれないものとする。

(*) キックボクサー、力士

データは『KZM』P132。PCの人数が少ない場合は、力士、キックボクサーの順で削除される。

(*) 鬼神の石像

荒神流の開祖が修行中に彫ったもの。いずれも強さへの執念が込められた鬼気迫るもの。

エンディングフェイズ

エンディングについて

新神京太郎を倒すと岬優奈は救出でき、"舞烙拳竜"は壊滅する。PCたちは大門の思惑を打ち砕いたことになる。

無事優奈を救出すれば「シーン8」、救出できなかった場合は「シーン9」のエンディングを迎える。

シナリオプライド

オープニングフェイズでPCたちに渡されたもの、ミドルフェイズで渡されたもの、それぞれ5点ずつで、どちらも達成すると合計で10点となる。PCがクライマックスの戦闘で全員戦闘不能となった場合、【プライド：岬優奈を助け出す】は達成されない。

また、ミドルフェイズで同様に全員戦闘不能になると【プライド：頂上に乗り込む】も達成されないものとする。

●シーン8：勝利の凱旋へ

シーンプレイヤー：PC①

◆解説

群雄館学院の校庭。岬優奈を助け出し、群雄館学院に豪拳旗を持ち帰ると生徒たちが出迎え、それを見ていた大門が悔しがる。

▼描写

群雄館学院の校門をくぐると、豪拳旗を持ち替えた偉業に生徒たちがどよめいている。

「ありがとうございます、皆さん……」

大門も部費削減を認めるほかないだろう。

▼セリフ：岬優奈

「これで、生徒会長も部費削減を撤回してくれるはずです」

▼セリフ：大門隆征

「お、おのれえええ……！　どいつもこいつもしくじりおって」

◆結末

群雄館学院に凱旋したPCは、歓呼によって迎えられる。シナリオ終了となる。

●シーン9：刺客となった優奈

シーンプレイヤー：任意

◆解説

PCが戦闘に敗北し、岬優奈を救出できなかった場合のエンディング。群雄館学院の廊下など。岬優奈は行方をくらましたのち、生徒会長側の刺客として登場する。

▼描写

岬優奈は帰ってこなかった。その後、キミたちの前に現われたのは、大門隆征の刺客となった岬優奈であった。

▼セリフ：岬優奈

「今のわたしは生徒会側の刺客！　覚悟！」

▼セリフ：大門隆征

「ふははは、これが支配するということだ。はーっはっはっはっはっ！」

◆結末

大門の高笑いが響き、シナリオはバッドエンドを向かえる。シーン終了。

「シナリオ4、5」プレイレポート

●前後編のシナリオ

「シナリオ4」、「シナリオ5」は前後編として遊ぶことができる。それぞれのプレイレポートをここに掲載する。

●シナリオ4について

「シナリオ4」は、豪拳争覇という学生団体格闘競技大会を勝ち抜いていくものだ。

テストプレイでは、ルールなどについて質問が出た。GMは通常の戦闘を行なっていればルール違反にならないこと、『KZM』の世界では格闘技が大流行しており、学生でもこうした競技があること、奈落落ちしないので安全面も対策されているだろうと説明し、プレイヤーたちも納得したようだった。

また、豪拳争覇の進行については、要はPC3人がそれぞれ対戦校のゲストとひとりずつ戦闘する展開だと説明すると、その意図を理解してくれたようである。

●PC人数が少ない場合

PCの人数が少ない場合、出場の数合わせのためにエキストラが用意される。

人数が少ない場合でもテストしたが、GMは、岬優奈に協力的な男子生徒として演出していた。特にそれ以上演出しない場合も、相談して外見や性格を決めた場合もあった。エキストラは試合も行なわないので、進行には特に影響はなかったようだ。

●シナリオ5について

「シナリオ5」は、岬優奈を救うため、敵が待ち受ける危険な山を登っていくというシナリオだ。短いながらも行く手を阻む敵も多い。

テストプレイを何度か行なったが、PCも成長しており、新たに取得した特技を使って楽しむ様子が見られた。

●戦闘について

このシナリオでは、ミドルフェイズの戦闘で経過したラウンド数によって、「シーン6」でのHP量が変化する仕掛けがある。

何回かテストプレイを行なったところ、「シーン3」のバイク部隊との戦闘が2～3ラウンド、「シーン5」の格闘家との戦闘が3～4ラウンド程度かかった。合計で7ラウンドかかった例もあり、このときの回復量は3D、それなりにダメージを受けており、少し心許なかったがサポーターも使って回復したので、クライマックスの戦闘にもどうにか勝ち抜けるまでに回復していた。

●気合カードの枚数

「シナリオ4」、「シナリオ5」とも、通常のシナリオよりもシーンが短く、気合カードを得られる機会は多くない。

いくつかテストプレイを行なったが、プレイヤーは獲得した気合カードは5～7枚ほどであった。GMからも気合カードが得られるタイミングについては、プレイヤーにアドバイスするといいだろう。

エネミーデータ

荒神京太郎（あらがみ・きょうたろう）

レベル：6
体：12／+4　**反：**15／+5　**知：**12／+4
理：15／+5　**意：**9／+3　**幸：**9／+3
命：8　**防：**6　**組：**8　**受：**6
行：10　**HP：**85　**MP：**30
ガ：殴2(8)／投2(8)／極1(7)／斬0(6)／弾0(6)
特技：
《戦術》：セットアッププロセス。【行動値】に+5、もしくは−5する。この効果はラウンド終了まで持続する。
《受け身封じ》：マイナーアクション。【組手値】の達成値に+3する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。
《荒神流甲冑打》：マイナーアクション。打撃のダメージに+1Dする。この効果はメインプロセス終了まで持続する。
《荒神流鬼討ち》：メジャーアクション。近の単体に打撃。ダメージ［〈殴〉18+2D］。命中判定に勝利時、さらに［BS：重圧］を与える。
《荒神流蛟龍》：メジャーアクション。近の単体に組技。ダメージ［〈極〉15+2D］。命中判定に勝利時、さらに［BS：束縛］を与える。
《荒神流行雲》：リアクション。【受身値】での防御判定に勝利時、ガード修正に+6する。ラウンド1回。
《荒神流交差》：カウンター。打撃への防御判定に勝利時、ダメージを与える。［〈投〉10+2D］。ラウンド1回。
《荒神流無鎧破》：奥義。メジャーアクション。近の単体に打撃。ドッジ不可。ダメージ［〈絶〉26+2D］。対象に［BS：重圧］を与える。「代償：3気合」
《BOSS属性》（『KZM』P129）
解説：幸陣山で修行した武術家の末裔。大門の依頼を果たし、世に出ようとしている。

戦闘配置図：クライマックス



■戦闘プラン

戦闘開始時、GMは気合カードを3枚、裏向きで取得する。

▼セットアッププロセス

・荒神京太郎

気合溜めを行ない、気合カードを1枚表にする。

気合カードがない場合、《戦術》を使用し、【行動値】5にする。次のラウンドは【行動値】15にする。

▼メインプロセス

・荒神京太郎

PCにエンゲージし、マイナーアクションは《受身封じ》、メジャーアクションは《荒神流蛟龍》を使用し、近の単体に組技。［〈極〉15+2D］。命中判定に勝利時、さらに［BS：束縛］を与える。

PCより後手に回ったら、 マイナーアクションで《荒神流甲冑打》、メジャーアクションで《荒神流鬼討ち》を使用、近の単体に打撃。［〈殴〉18+3D］。命中判定に勝利時、さらにs［BS：重圧］を与える。

気合が3枚溜まったら、マイナーアクションで《荒神流甲冑打》、メジャーアクションで《荒神流無鎧破》を使用、近の単体に打撃。［〈絶〉26+3D］。対象に［BS：転倒］を与える。「代償：3気合」。

・キックボクサー

ムーブアクションで《幻惑のコンビネーション》、メジャーアクションで《スピンキック》を使用し、近の単体に打撃。命中判定の達成値+2。［〈殴〉17+2D］。「代償：浮動」。自身が［BS：浮動］を受けている場合、ムーブアクションで解除、メジャーアクションで《エルボー》を使用し、近の単体に打撃。［〈殴〉13+2D］。

・力士

ムーブアクションでPCに接近し、メジャーアクションで《ぶちかまし》を使用し、近の単体に打撃。［〈殴〉11+2D］。

PCが同じエンゲージにいる場合、メジャーアクションで《上手投げ》を使用し、近の単体に組技。［〈投〉11+2D］。命中判定に勝利時、さらに［BS：転倒］を与える。もしくはメジャーアクションで《鉄砲》を使用し、近の単体に打撃。［〈殴〉18+2D］。

▼リアクション

・荒神京太郎

【受身値】による組技への防御判定に勝利した場合、《荒神流行雲》を使用し、ガード修正に+6。ラウンド1回。

▼カウンター

・荒神京太郎

【防御値】による打撃への防御判定に勝利時、《荒神流交差》を使用し、ダメージを与える。［〈投〉10+2D］。ラウンド1回。

■PCの人数が少ない場合

PCの人数がふたりの場合、力士を削除し、荒神京太郎のHPを−10する。

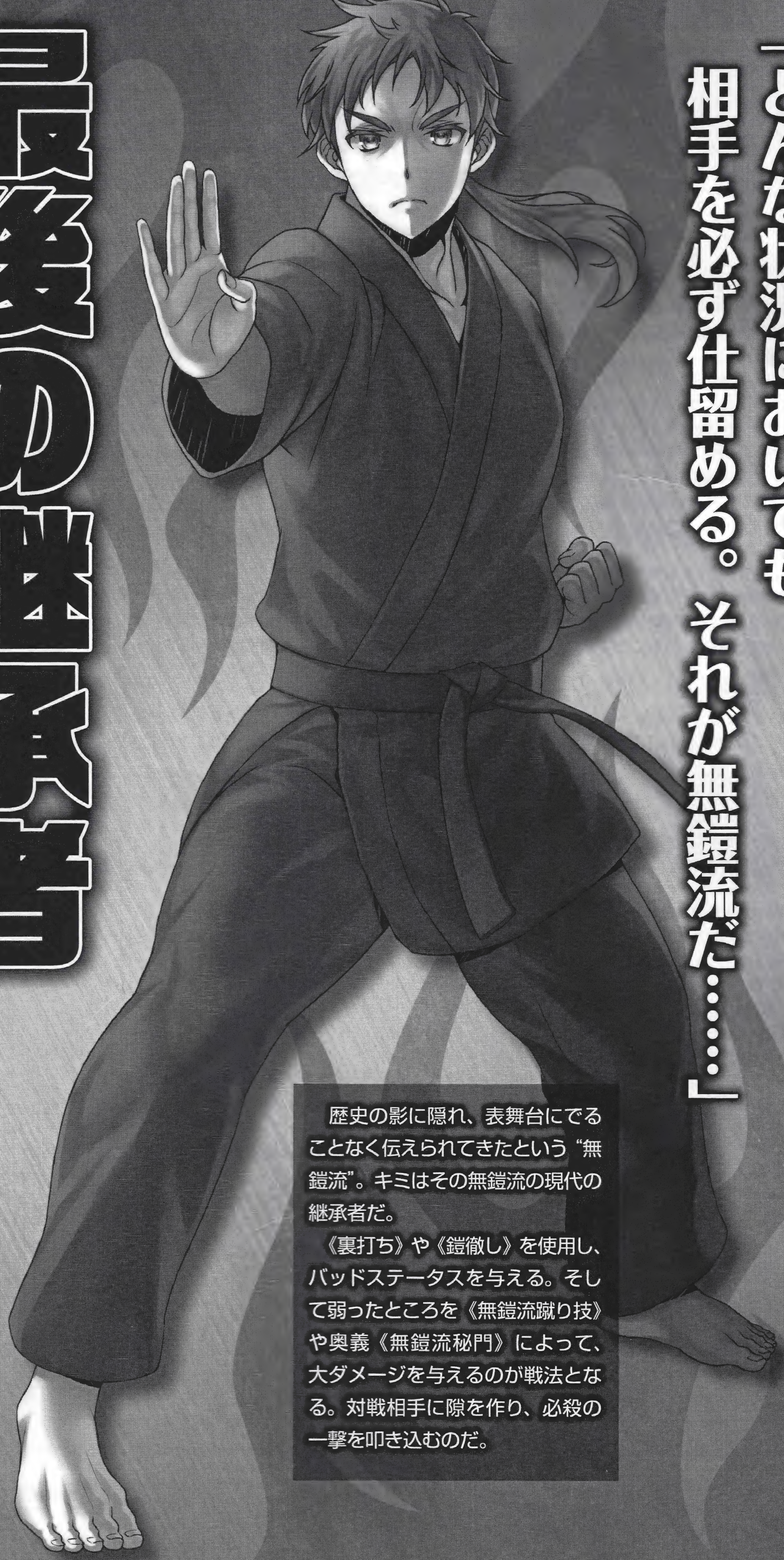
PCの人数がひとりの場合、ふたりの場合に加えて、キックボクサーを削除し、《荒神流交差》を削除する。



最後の継承者

DARKNESS SKILL

「どんな状況においても相手を必ず仕留める。それが無鎧流だ……」



　歴史の影に隠れ、表舞台にでることなく伝えられてきたという“無鎧流”。キミはその無鎧流の現代の継承者だ。
　《裏打ち》や《鎧徹し》を使用し、バッドステータスを与える。そして弱ったところを《無鎧流蹴り技》や奥義《無鎧流秘門》によって、大ダメージを与えるのが戦法となる。対戦相手に隙を作り、必殺の一撃を叩き込むのだ。

格闘アクションRPG

拳禅無双

けんぜんむそう

キャラクターシート

キャラクター名	
プレイヤー名	使用経験点

最後の継承者

クラス

キャラクターレベル	／ 3	レベル
無鎧流	／ 2	レベル
テクニック	／ 1	レベル
	／	レベル

性別	年齢
外見 瞳の色	髪の色
肌の色	身長・体重

登場判定

【幸運】(F)	+ 4
コネクション (F+2)	+ 6

能力値

	体力	反射	知覚	理知	意志	幸運
基本値	11	12	12	15	11	12
能力ボーナス 基本値÷3（端数切り捨て）	A + 3	B + 4	C + 4	D + 5	E + 3	F + 4

奥義

奥義名	タイミング	対象	射程	代償	効果	参照ページ
無鎧流秘門	メジャー	単体	近	3気合	対象に打撃。攻撃力「〈絶〉+15」。ドッジ不可。対象がBSの場合、ダメージ+2D	P46
超絶技巧	判定前	自身	なし	2気合	攻撃の命中判定の直前。この攻撃に防御判定不可。シナリオ1回	KZM P74

ライフパス

職業	職業関連の判定にメリット(達成値+3)
経験	パーソナルプライド
人脈	コネクション（関係）

生活様式

中流

財産ポイント

2

戦闘値表

	戦闘値ベース（端数切り捨て）	無鎧流 ／2	テクニック ／1	／	未装備（小計）	防具 無鎧流道着	オプション 無鎧流皆伝の証	その他1《格闘理論》	その他2《人体構造知識》	その他3
命中値 (B+C)÷2	4	2	0		命中値 6			2		
防御値 (B+F)÷2	4	2	1		防御値 7	0				
組手値 (D+C)÷2	4	2	0		組手値 6					
受身値 (D+F)÷2	4	1	1		受身値 6	0				
行動値 B+D	9	2	1		行動値 12	−2				
耐久力 【体力基本値】+30	41	12	7		耐久力 60					
精神力 【意志基本値】	11	14	7		精神力 32					
ダメージ修正 殴	0	2	0		殴 2		1		2	
ダメージ修正 投	0	1	1		投 2		1		2	
ダメージ修正 極	0	1	1		極 2		1		2	

ガード修正

	防具	オプション	その他1	その他2	その他3
殴	2				
投	2				
極	2				
斬					
弾					
キャラクターレベル					

戦闘値 現在値（合計）

命中値	8
防御値	7
組手値	6
受身値	6
行動値	10
耐久力	60
精神力	32
殴	5
投	5
極	5
殴	2 ／ 5
投	2 ／ 5
極	2 ／ 5
斬	0 ／ 3
弾	0 ／ 3
キャラクターレベル	3

アイテム

名称	備考
友人	HP回復[4D]。シナリオ1回
秘密の訓練場	舞台裏のHP回復+2D。シナリオ1回
装飾品	
トレーニング器具	

特技

特技名	レベル	タイミング	対象	射程	代償	効果	参照ページ
裏打ち	1	メジャー	単体	近	なし	打撃。攻撃力「〈殴〉+8」。勝利時[BS:放心]追加	P46
無鎧流蹴り技	1	メジャー	単体	近	浮動	打撃。攻撃力「〈殴〉+13」。対象がBS時、ダメージ+1D	P46
直垂受け	1	リアクション	自身	なし	5MP	打撃へのリアクション。ガード修正+4	P47
鎧徹し	2	マイナー	自身	なし	10MP	打撃の命中判定+2。勝利時[BS:マヒ]追加	P47
格闘理論	1	常時	自身	なし	なし	【命中値】+2	KZM P74
人体構造知識	1	常時	自身	なし	なし	〈殴〉〈投〉〈極〉ダメージ+2	KZM P75

クラスデータ：流派クラス

無鎧流

■クラス解説

無鎧流は謎の多い武術である。鎌倉時代には誕生していたとされるが、流派の経緯を語る文献は残っていない。俗に武芸十八般というように、多くの古武術が武器術を含む総合武術であるが、無鎧流はただ鎧武者を無手にて倒す、あるいは武装しない状況での戦闘法を徹底して追求してきた特異な武術である。戦場での組討のみならず、暗殺術すら含むため、道場での教授は行なわれず、歴史の表舞台に上がることはなかった。一子相伝、門外不出の幻の武術と言われるが、経緯は不明ながら十輪無鎧流などの分派、傍流の存在も確認されている。

他流派の吸収や研究にも熱心だったらしく、当時の日本では珍しかった蹴り技も伝わっており、現代においても通用する技も多い。発生から今日に至るまで、いかに素手で敵を倒すかの研鑽に明け暮れた証と言えるだろう。

コンストラクションデータ

▼能力基本値

体力：4	反射：4
知覚：4	理知：4
意志：4	幸運：4

奥義

無鎧流秘門（むがいりゅうひもん）

タイミング：メジャーアクション
対象：単体　**射程：**近
代償：3気合
効果：門外不出の無鎧流には、奥義としてさらに秘された技がある。伽藍破、無空心、身命舞など、これらは門中の秘……秘門と呼ばれる。一度使ったら他流に対策されぬよう継承されない技もあるという。

対象に打撃を行なう。攻撃力は「〈絶〉＋［キャラクターレベル×5］」となる。

この攻撃へのリアクションにドッジは発生しない。対象がバッドステータスを受けている場合、さらにダメージに+2Dする。

●クラス修正表：無鎧流

レベル	1	2	3	4	5
命中	＋1	＋2	＋3	＋3	＋4
防護	＋1	＋2	＋2	＋3	＋4
組付	＋1	＋2	＋3	＋3	＋4
受身	±0	＋1	＋2	＋2	＋3
行動	＋1	＋2	＋3	＋4	＋5
耐久	＋6	＋12	＋18	＋26	＋33
精神	＋7	＋14	＋21	＋29	＋36
殴攻	＋1	＋2	＋3	＋4	＋5
投攻	＋1	＋1	＋2	＋3	＋3
極攻	±0	＋1	＋2	＋3	＋4

■特技取得

▼初期取得

《裏討ち》《籠手絡み》《無鎧流蹴り技》《武者殺し》からふたつを選択肢、取得する。さらに「レベル：1」の特技ひとつを取得する。

▼レベルアップ

上昇後の、クラスレベル以下のレベルの特技からひとつ取得する。

●特技

裏討ち（うらうち）

レベル：1
タイミング：メジャーアクション
対象：単体　**射程：**近
代償：なし
効果：無鎧流の組討術のひとつ。相手が鎧を纏っていても、衝撃を無駄なく与える技法である。達人に打たれると鎧の内部が損傷するという。

対象に打撃を行なう。攻撃力は「〈殴〉＋3」となる。命中判定に勝利した場合、さらに［BS：放心］を与える。

籠手絡み（こてがらみ）

レベル：1
タイミング：メジャーアクション
対象：単体　**射程：**近
代償：なし
効果：鎧に覆われていても、関節技には対抗できない。籠手絡みは手首、腕を中心とした腕関節の技法である。

対象に組技を行なう。攻撃力は「〈極〉＋3」となる。また、攻撃の対象がバッドステータスを受けている場合、命中判定の達成値に+2する。命中判定に勝利した場合、さらに［BS：束縛］を与える。

無鎧流蹴り技（むがいりゅうけりわざ）

レベル：1
タイミング：メジャーアクション
対象：単体　**射程：**近
代償：浮動
効果：古武術では、現代の格闘技で用いるような蹴り技は少ない。しかし、無鎧流は空手のような蹴り技も伝わっている。他流派との立ち会いによって吸収したものと思われる。

対象に打撃を行なう。攻撃力は「〈殴〉＋8」となる。また、攻撃の対象がバッドステータスを受けている場合、ダメージに+1Dする。

武者殺し（むしゃごろし）

レベル：1
タイミング：メジャーアクション
対象：単体　**射程**：近
代償：なし
効果：重武装の鎧武者は、その重みが仇となる場合もある。無鎧流の投げ技は、首や背骨に荷重を最大限に与える危険なものが残っている。
　対象に組技を行なう。攻撃力は「〈投〉+3」となる。また、攻撃の対象がバッドステータスを受けている場合、ダメージに+1Dする。命中判定に勝利した場合、さらに［BS：転倒］を与える。

薄氷（うすらい）

レベル：1
タイミング：リアクション
対象：自身　**射程**：なし
代償：10MP
効果：薄氷を踏むような足運び。武道の基本でもあるが、無鎧流ではこのように呼び、無駄のない体捌きを行なう。
　【受身値】による組技への防御判定を行なう。防御判定に勝利した場合、その攻撃にドッジしたことになる。

直垂受け（ひたたれうけ）

レベル：1
タイミング：リアクション
対象：自身　**射程**：なし
代償：5MP
効果：肩口から上腕部、肩甲骨など、骨格の中で丈夫な部位を使っての防御法。該当部位を鎧の直垂に見立てている。
　【防御値】による打撃への防御判定を行なう。防御判定に勝利した場合、ガード修正に+【知覚】してダメージを算出する。

真裏返し（まうらがえし）

レベル：2
タイミング：カウンター
対象：単体　**射程**：近
代償：10MP
効果：相手に仕掛けられた投げを、その形のままで投げ返す。多数の実戦を経て進化してきた無鎧流の返し技である。
　あなたが組技への防御判定に勝利した際に使用可能。攻撃側にダメージを与える。攻撃力は「〈投〉+5」となる。

鎧徹し（よろいどおし）

レベル：2
タイミング：マイナーアクション
対象：自身　**射程**：なし
代償：10MP
効果：装甲に覆われた部分に、打撃の衝撃を浸透させるように撃つ。その衝撃は、内臓にも響くという。
　あなたが行なう打撃の命中判定の達成値に+2する。命中判定に勝利した場合、さらに［BS：マヒ］を与える。この効果はメインプロセス終了まで持続する。

葛絡み（かずらがらみ）

レベル：3
タイミング：マイナーアクション
対象：自身　**射程**：なし
代償：10MP
効果：打撃と同時に関節技も仕掛ける。相手の防御を誘い、その防御に対して関節を取るなど、複合的な技である。
　あなたが行なう打撃、組技の命中判定の達成値に+2する。命中判定に勝利した場合、さらに［BS：束縛］を与える。この効果はメインプロセス終了まで持続する。

橋掛け（はしかけ）

レベル：3
タイミング：カウンター
対象：単体　**射程**：近
代償：10MP
効果：拳、蹴りに対し、その攻撃を繰り出した部位を使い物にならなくするという恐るべき技。
　あなたが打撃、白兵への防御判定に勝利した際に使用可能。攻撃側に［BS：マヒ］を与える。

岩落とし（いわおとし）

レベル：4
タイミング：メジャーアクション
対象：単体　**射程**：近
代償：転倒
効果：相手もろとも抱えて落とす無鎧流の捨て身の投げ技。何代目かの無鎧流の使い手が、敵と共に谷へと落ちた際、編み出したという。
　対象に組技を行なう。攻撃力は「〈投〉+13」となる。また、攻撃の対象がバッドステータスを受けている場合、ダメージに+1Dする。命中判定に勝利した場合、さらに［BS：転倒］を与える。

楯無崩れ（たてなしくずれ）

レベル：5
タイミング：ダメージロールの直前
対象：自身　**射程**：なし
代償：なし
効果：相手を防御ごと貫く技。無鎧流の伝承では、とある戦国武将をこの技で家伝の鎧ごと貫いて暗殺したと伝わっている。
　あなたが行なう打撃、組技、カウンターのダメージロールの直前に使用する。そのダメージに+4Dする。攻撃の対象がバッドステータスを受けている場合、さらにダメージに+2Dする。1シーンに1回使用可能。

追加データ:アイテム

ここでは、『拳禅無双』の追加のアイテムデータを掲載している。追加されるのは、主に無鎧流に関連したアイテムだ。
各項目の見方については、『拳禅無双』P78を参照すること。

無鎧流道着

種別:防具
防御:−1　**受身:**−1
行動:−2
ガード修正:(殴/投/極/斬/弾):2/2/2/0/0
購入難易度:30/15
効果:常時。無鎧流が1レベル以上のキャラクターが装備した場合、この防具を「防御:0」「受身:0」に変更する。
解説:無鎧流の格闘家が使用する道着。

無鎧流皆伝の証

種別:オプション
購入難易度:30/20
効果:常時。無鎧流が1レベル以上のキャラクターが装備した場合、あなたのあなたの〈殴〉〈投〉〈極〉のダメージ修正に+1する。
解説:無鎧流を修めていることを示すための物品。その形状については、木札、巻物、短刀など、さまざまな噂が流れている。真実は無鎧流を修めたもののみが知る。

同郷

種別:サポーター
購入難易度:25/15
効果:ラウンド進行中以外にオートアクションで使用可能。HP回復を行なう。あなたのHPを[3D+【意志】]点回復する。1シナリオに1回使用可能。複数取得不可。
解説:故郷を同じとする知人。同じ街、同じ山、同じ空気を知る者だけが通じ合える気持ちがある。

形見

種別:サポーター
購入難易度:40/25
効果:ラウンド進行中以外にオートアクションで使用可能。HP回復を行なう。あなたのHPを[4D+【反射】]点回復する。1シナリオに1回使用可能。複数取得不可。
解説:あなたの知り合いの形見の品。握りしめることで、その知り合いとの思い出や、言葉などを思い出すことができる。知り合いとの関係は自由に決定してよい。

隠者

種別:サポーター
購入難易度:60/50
効果:ラウンド進行中以外にオートアクションで使用可能。HP回復を行なう。あなたのHPを[7D+【反射】]点回復する。1シナリオに1回使用可能。複数取得不可。
解説:世俗からみずからを切り離して生活する者。戦いから離れた達人や、知識ある賢者であったりする。あなたの進むべき道に助言を与えることがある。

修練の塔

種別:住宅
購入難易度:−/15
効果:あなたが舞台裏でHP回復を行なう際に使用する。そのHP回復の効果に+7Dする。1シナリオに1回使用可能。
解説:あなたが所持する塔。階層数は3階、5階、それ以上などさまざま。修行や資格の証明のために利用される。また、侵入者の撃退するために、内部に罠を仕掛ける者もいる。

隠れ里

種別:住宅
購入難易度:−/30
効果:あなたが舞台裏でHP回復を行なう際に使用する。そのHP回復の効果に+9Dする。1シナリオに1回使用可能。
解説:伝統としてあなたの流派を継承していく隠れ里。誰にも知られていない場所にあることもあれば、普通の村落のように偽装していることもある。

格闘ジャーナル名鑑

種別:その他
購入難易度:−/20
効果:情報収集判定の直後に使用する。その判定のダイスを振り直す。1シナリオに1回使用可能。複数取得不可。
解説:格闘ジャーナル社が発行している、古今東西の有名選手の情報を集めた本。『月刊格闘ジャーナル』の増刊号として、四年に一度、内容が更新される。

あとがき

『拳禅無双』の基本ルールブックのあとがきでは、「まだまだ足りない」という嘆きを書かせてもらった。シナリオ５本分と追加流派クラスで、その思いの万分の一くらいは満たすことができた。プレイヤーひとりでチャートを振って何度でも遊べるシナリオも発表できたし、プロレスをテーマとしたシナリオも機会をずっと待っていたし、リプレイのifシナリオも掲載できた。群雄館学院の生徒たちが学校対抗の試合をやるシナリオと囚われのヒロインを救出するために戦い続けるシナリも前後編で発表できた。今回は、追加流派クラスの無鎧流まで載せてもらっている。

が、やはりまだまだ足りない。まだあれもこれもやりたいという思いが溢れてくる。皆さんも同じではないだろうか？　格闘技の世界は奥深く、幅広い。今後もこうしてサポートしていけたら幸いである。

丹藤武敏

●本書について

本書『格闘アクションRPG 拳禅無双 スーパーシナリオサポート Vol.1 ファイターズレジェンド』は、『格闘アクションRPG 拳禅無双』の追加サプリメントです。

『格闘アクションRPG 拳禅無双』は（有）F.E.A.R.より発売されている書籍タイプのTRPGです。本書を楽しむためには『格闘アクションRPG 拳禅無双』を購入することをお薦めします。

サポート

F.E.A.R.オンライン：http://www.fear.co.jp/
『拳禅無双』公式ページ：http://www.fear.co.jp/kzm/index.htm
F.E.A.R.公式Twitter アカウント：@FEAR_TRPG

格闘アクションRPG 拳禅無双 スーパーシナリオサポート Vol.1

ファイターズレジェンド

2021年5月10日　　初版発行

著者――――――　丹藤武敏／F. E. A. R.
有限会社ファーイースト・アミューズメント・リサーチ
発行人――――――　中島純一郎
発行所――――――　有限会社ファーイースト・アミューズメント・リサーチ
〒101-0021　東京都千代田区外神田2-9-3
ユニオンビル工新702
TEL　03-5296-0963
URL　http://www.fear.co.jp/
印刷――――――　壮光舎印刷株式会社

ISBN978-4-86224-317-1 Printed in Japan

格闘アクションRPG

拳禅無双（けんぜんむそう）

ISBN978-4-86224-317-1
C0076 ¥1800E
9784862243171
発行 Game Field
GF239−KZM
定価：本体1800円＋税
1920076018008

Super Scenario Support スーパーシナリオサポート

格闘アクション RPG 拳禅無双
スーパーシナリオサポート Vol.1

ファイターズレジェンド

極めよその魂！ 力と技が運命を切り開く!!

格闘家たちが挑む、５篇のストーリー

格闘アクションＲＰＧ『拳禅無双』にスーパーシナリオサポートが登場!! 格闘家たちが挑む５本のシナリオを収録している。血沸き肉踊るバトルとストーリーをお楽しみいただきたい。

シナリオ１：闘士の塔
ひとりの格闘家が修行のため、全５階層からなる“闘士の塔”に挑む。ＰＣ１人用のシナリオだ。

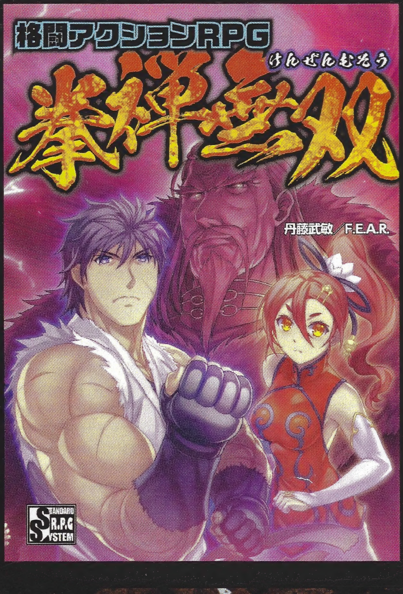
シナリオ２：奪われたチャンピオンベルト
アキレウス伊波が襲撃され、ベルトが奪われた!? ベルトの奪回を目指す中、20 年前の因縁とある男の復讐の念が浮かび上がる。

シナリオ３：動乱の王国
武術大会が開催されるナックリー王国でクーデター勃発!? 巻き込まれてしまった格闘家たちは、この国を救うため、身につけた格闘技を頼りに動乱の情勢に挑む。

シナリオ４：死闘！ 豪拳争覇!!
群雄館学院の生徒であるＰＣたちは、生徒会長の行なう部費削減を撤回させるため、学校対抗格闘大会“豪拳争覇”に出場する。

シナリオ５：踏破!! 荒神の山!!
豪拳争覇の開催中に岬優奈がさらわれた!? 優奈を救うため、群雄館学院の生徒たちは敵が待ち受ける山の頂上を目指す。

※本書を使用してゲームを楽しむためには『格闘アクションＲＰＧ 拳禅無双』（有限会社ファーイースト・アミューズメント・リサーチ刊）が必要となります。



拳禅無双 SSS Vol.1 ファイターズレジェンド 丹藤武敏／F.E.A.R.